Drakon

GUIA DE TEBRYN

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

EDITORA
RUNAS

MIGHTY BLADE RPG
MB
CENÁRIO DE CAMPANHA

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

Drakon

GUIA DE TEBRYN

UM CENÁRIO PARA O RPG MIGHTY BLADE

1ª Edição
Tiago Junges
Porto Alegre
2019

Versão: 3.4
Copyrights © Tiago Junges
Autores: Tiago Junges, Domênico Gay, Luciano Abel
Ilustração de Capa: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design de Capa: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Ilustrações Internas: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Revisão: Ewerton Pacheco (ewe.eva13@gmail.com)
Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Agradecemos a todos aqueles que continuam
jogando e apoiando o RPG nacional.

Que rolem os dados!!!
www.coisinhaverde.com.br/mightyblade
Porto Alegre
2019

Prefácio

Desde que lançamos a 3ª Edição do Mighty Blade muitas coisas aconteceram. Nosso projeto ficou maior, o sistema cresceu com os fãs do sistema sendo conquistados de forma despretensiosa pelo talento do Tiago Junges – criador do sistema e de boa parte do cenário apresentado neste livro – e pela sua receita simples de criar um RPG acessível, tanto em termos de entendimento de regras quanto em termos econômicos, um RPG gratuito que poderia ser baixado e jogado por qualquer um. Não deu outra, Mighty Blade conquistou o coração de centenas de jogadores e mestres.

Em 2017, eu e o Domênico lançamos o resultado de quase dois anos de trabalho desenvolvendo uma evolução digna desse sistema tão amado, fizemos algumas mudanças polêmicas – Ah, os Bárbaros... Será que um dia seremos perdoados? – mas, de um modo geral, a 3ª Edição vem conquistando gradativamente seu lugar ao sol. No entanto, desde antes da 3ª Edição um pleito era constante e recorrente nos fóruns, "Queremos mais detalhes sobre o cenário". Com a 3ª edição, já que a maioria do material antigo ficou desatualizada, essa demanda ficou ainda mais constante e veemente. O que não é de estranhar, todo o Mestre iniciante precisa de um ponto de partida, um lugar para começar suas histórias, e é justamente para suprir essa necessidade que surgiu o Guia de Tebryn.

E esse não é o único projeto que estamos trabalhando, Guias para os outros Reinos e Continentes virão! Mas antes disso vocês terão o Guia de Aventuras, que trará várias aventuras para serem usadas separadamente ou como uma grandiosa campanha! Ele será lançado como esse, um PDF gratuito para que os nossos leitores estejam perfeitamente equipados para criar suas sagas no incrível mundo de Drakon.

Além disso, o tão aguardado Guia do Vilão também está na reta final de lançamento e este sairá em versão impressa, fechando a nossa trilogia de livros de regras. Vou ressaltar aqui que grande parte desse trabalho foi feito pelo Domênico, goste ele de admitir isso ou não, o esforço magistral de unir os antigos textos do Tiago, Kaique, Erik e outros colaboradores, com as minhas sugestões estapafúrdias, não pode ser negado. O trabalho incrível que meu bom amigo fez nesse livro, é algo que aumentou ainda mais meu orgulho de fazer parte desse projeto. E, também graças a um empurrãozinho do Domênico, que coloquei em prática uma ideia antiga, o Mightycast, nosso podcast sobre o Mighty Blade. Nele você poderá ouvir notícias sobre os lançamentos, dicas sobre o sistema, detalhes do processo de criação e muito mais. Se você ainda não conhece o Mightycast, ou sequer sabe o que é um Podcast, vá para a aba Podcast do nosso site www.coisinhaverde.com.br/mightyblade e descubra mais esse produto que trazemos para todos os Mightybladers desse mundo afora!

Luciano Abel, Dezembro de 2018

E como nota de rodapé:
Goblins são um povo sim!

Sumário

Introdução 5
Capítulo 1 – Cenário. 6
A Passagem das Eras 6
Breve História do Reino 8
Sistema político 13
Economia de Tebryn 14
Religião e Magia 14
Organização populacional 15
Condado de Strauss 17
Condado de Gardóvia 22
Condado de Albierem 26
Condado de Miralda 28
Condado do Vale 31
Condado de Faendul 36
Condado dos Segredos 41
Condado do Dragão 43
Condado das Montanhas 46
Floresta dos Antigos 48
Ilha da Prata 52
Reinos Vizinhos 56
Regiões Vizinhas 58
Organizações Importantes 58
Irmandade do Anel de Bronze . 59
Ordem da Espada de Mirah . . . 61
Forjas de Hou 66
Íris de Maltas 68
O Arpão 69
Corvos Negros 71
Lobos dos Mares 73
Hoste de Hadorn 75
Guarda das Fronteiras Rochosas 79
Capítulo 2 – Regras. 82
Antecedentes 82
Habilidades Gerais 86
Personagens de Nível 0 90
Capítulo 3 – Nova Classe. 94
Senescal 95
Capítulo 4 – Caminhos. 104
Argênteo 104
Cruzado 109
Estrige 112
Lanceiro 117
Capítulo 5 – Equipamentos. . . 122
Apêndice de Mapas 129
Tebrynia 131
Submundo 1º Nível 132
Submundo 2º Níve. 134
Submundo 3º Níve. 135
Ficha de Personagem. 136

Introdução

Este Guia tem por objetivo apresentar o cenário oficial de Mighty Blade a partir de uma de suas partes mais conhecidas: O Reino de Tebryn.

Tebryn é o reino central do continente de Cassiopéia, sendo palco da maioria das aventuras oficiais de Mighty Blade e um dos reinos com a maior diversidade cultural. Cassiopéia, por sua vez, é o maior continente de Drakon, o mundo de Mighty Blade.

Este Guia traz uma linha do tempo do reino, explicando brevemente sua história desde antes mesmo de sua fundação até os dias atuais, sua estrutura sócio-política e descrições de suas divisões geográficas – condados, metrópoles e cidades importantes. Aqueles jogadores que conhecem o cenário notarão uma série de diferenças neste, já que, além de termos dividido Tebryn em condados, decidimos traduzir todos os nomes em inglês – embora algumas palavras em gaélico e alemão possam ser encontradas ao longo do livro – e avançamos a linha do tempo em cerca de 10 anos, o que significa que alguns antigos PDMs morreram, mudaram de posto ou simplesmente desapareceram. Essas mudanças tiveram como objetivo tornar o cenário mais dinâmico, familiar e interessante para os jogadores. E sim, alguns locais e pessoas incluídos nesses livros ainda não possuem descrições oficiais – mas não se preocupem, eventualmente apresentaremos todos os reinos de Cassiopéia – e além!

Apresentamos também neste Guia várias novas opções para personagens dos jogadores e do mestre, focadas especificamente no reino de Tebryn. Além de novos Caminhos e Habilidades, uma nova Classe, importante para o cenário, e uma lista de equipamentos extras comuns em Tebryn. Finalmente, regras suplementares ao sistema podem ser encontradas ao longo do texto, algumas com o objetivo de esclarecer ou de ratificar as regras presentes no sistema, outras oferecendo novas opções para os personagens.

Em vários pontos do livro, serão apresentados Personagens do Mestre (PDM) relevantes para o cenário. Eles não têm uma ficha completa, sendo descritos apenas sua Classe, nível e, quando houver, o Caminho que eles seguem ou Classes dos quais são aprendizes. Esses dados são apresentados entre parênteses ao lado do nome do personagem (Raça, Classe, Caminho ou aprendiz [quando aplicável], nível). Se o personagem em questão não tiver uma Raça descrita, ele é um Humano. Fica a cargo do Mestre desenvolver as fichas destes PDMs quando necessário, seguindo as regras normais de criação de personagens vistas no Guia Básico. Alguns PDMs apresentados aqui possuem níveis acima de 10. Regras para personagens de níveis 11 à 20 serão apresentado no Guia do Vilão. Até lá, se precisar criar uma ficha para estes personagens, considere que eles têm +1 em 2 Atributos, 1 Habilidade a mais para cada 3 níveis acima do décimo e +5 Pontos de Vida e +5 Pontos de Mana para cada 2 níveis acima do décimo.

Todo o material aqui apresentado foi revisado para a versão 3.0 do Mighty Blade a partir do material anteriormente desenvolvido por Tiago Junges, Luciano Abel, Kaique de Oliveira e Erik Nunes ao longo de várias edições da Dragon Cave, em ambas as encarnações da revista. Agradecimentos especiais à Arcashaid por ter criado um documento compilando todo o material referente aos cenários de Mighty Blade – foi de grande ajuda durante a revisão do material aqui apresentado – e para os Exploradores da Dragon Cave, que me ajudaram em vários momentos ao longo do desenvolvimento desse material. Em especial, agradecimentos profundos a Ewe "Juban Albino" Pacheco e Cássia "Tantrina" Mendes, que vêm me acompanhando desde que comecei a trabalhar diretamente com o Mighty Blade, e sem os quais esse material aqui apresentado muito provavelmente jamais existiria! Vida longa à Draconis!

Gostaria de agradecer também meus dois grupos de jogadores – que, por motivos que sou incapaz de compreender, decidiram permanecer anônimos. Vocês sabem quem são, e sabem o quanto foram importantes. Um abraço de ursinho carinhoso demoníaco e que vocês sempre encontrem Astérios dispostos a pagar bebidas Aesires em estalagens Metadílias para vocês!

Domênico Gay, Novembro de 2018.

E como nota de rodapé:
Goblins devem ser louvados!

Capítulo 1 – Cenário

A seguir apresentamos uma linha do tempo referente à história de Tebryn, desde a chegada dos primeiros Humanos à região que hoje forma o reino, até os dias atuais. Essa história é conhecida por praticamente todos os cidadãos do reino, e apresenta apenas os eventos mais relevantes para a história da região.

Também apresentamos as descrições de títulos militares, civis e de nobreza em Tebryn. Estes postos tem por objetivo ajudar jogadores que ingressem em organizações militares ou recebam títulos de nobreza e também auxiliar os Mestres a saber quais as incumbências de cada título dentro do reino, para facilitar a criação de PDMs mais interessantes para povoarem suas aventuras. Notem que estes títulos são frouxamente baseados em títulos de organizações reais, e não devem ser usados como paralelo histórico – suas aplicações, como apresentadas nesse livro, servem apenas dentro do cenário de Drakon.

Finalmente, a parte mais importante deste capítulo é a descrição do reino de Tebryn em detalhes, incluindo todas as suas divisões geográficas. Algumas metrópoles e cidades possuem descrições mais detalhadas, e algumas cidades não receberam descrições, permitindo, assim, que os Mestres tenham liberdade de criar partes do cenário que eles julguem mais interessantes para aparecerem em suas campanhas. É importante notar, também, que além das cidades e metrópoles apresentadas nos mapas oficiais do cenário, existe um sem-número de vilas e vilarejos que não aparecem no mapa, e que, portanto, não aparecem aqui – com a exceção da vila de Carvoeira, no Condado de Faendul, entre Porto da Tartaruga e Kerrck. Ela foi descrita para dar aos Mestres uma idéia de como é a estrutura dessas comunidades.

A Passagem das Eras

Há três calendários em Cassiopéia: O Conto das Rochas, usado em Dagothar e pela maioria dos estudiosos de Cassiopéia, o Anuário Arkanita, que não é aceito fora do reino e o Calendário Tebryniano, usado comumente por todos os povos de Cassiopéia, exceto os Arkanitas.

O Conto das Rochas foi criado em Dagothar e se inicia com a fundação do próprio reino, que tem a forma mais antiga de escrita. Por esse calendário, o ano é 7519. Esse calendário, no entanto, é usado apenas em Dagothar e Bryne e por historiadores de outros reinos. Os Anões, no entanto, adotaram o Calendário Tebryniano assim como os outros reinos, principalmente para facilitar o comércio – mas também porque o Calendário Tebryniano foi ajustado ao Conto das Rochas e ambos são extremamente simples de serem usados em conjunto.

O Anuário Arkanita é usado apenas em Arkânia e tem como ano inicial a ascensão de Arkan como senhor das terras que mais tarde formariam aquele reino. Por este calendário, o ano atual é 1882. No entanto, nenhum outro reino reconhece o calendário

e ele é usado apenas dentro de Arkânia – que também mantém o uso do Calendário Tebryniano, ao menos entre os membros do exército. Os escravos também costumam usar o Calendário Tebryniano, mas um escravo que seja pego usando outro calendário que não o Anuário é punido severamente.

O calendário mais usado, no entanto, é o chamado Calendário Tebryniano, criado por Penard Telbar, fundador da Academia Argêntea. Esse calendário sofreu alguns ajustes ao longo dos anos, visto que ele inicialmente era contado a partir da criação do Registro Argênteo, um gabinete especial da Academia que serve para investigar e catalogar eventos históricos de Cassiopéia, porém, mais tarde foi ajustado para se aproximar da data do Calendário de Dagothar. Por esse calendário, o ano atual é 519. Esse calendário é usado em toda a extensão de Cassiopéia, e é considerado o "calendário oficial".

Parband nunca chegou a oficializar um calendário, tendo chegado a contar anos a partir da fundação do reino, mas como na época não havia organização suficiente para manter registros acurados em toda a extensão do reino, a Contagem Parbandi foi extinta tão logo eles travaram contato com Bryne – que na época usava o Conto das Rochas – ainda nos primeiros anos depois da fundação do reino. Parband passou a utilizar o Calendário Tebryniano logo depois de sua criação, e os poucos registros que existiam na Contagem Parbandi foram ajustados ao novo calendário.

Bryne ainda utiliza o Conto das Rochas por questões tradicionais – como mantém pouco contato com Tebryn e o Calendário Tebryniano é simples de ajustar ao Conto das Rochas, eles nunca trocaram seu sistema de contagem de tempo.

Em Eishelm, as coisas são um pouco mais complexas. Apesar dos navegadores do reino utilizarem o Calendário Tebryniano, a maioria dos povoados do interior do reino segue usando o método ancestral de contagem dos anos, de acordo com sua tradição: da nomeação à morte de seus Jarls. Assim, cada povoado específico tem um "calendário" próprio, que é reiniciado de tempos em tempos, e que é mantido em registro pelos Skalds da região, que geralmente levam consigo para outros povoados vizinhos, o que mantém certo entendimento entre os povoados mais próximos. Entre povoados mais distantes, ou para estrangeiros, isso pode soar extremamente confuso e desconexo. "Foi no décimo quarto ano de Agor, o Azul, dois anos antes de Barduk, o filho dele, sentar na cadeira de chefe." Uma

MESES DO ANO

Dias	Mês	Datas Especiais no mês
1 – 28	Denadias	primeiro mês
29 – 56	Ellendias	inicio da colheita
57 – 84	Lathellandias	início do outono (25)
85 – 112	Arodias	início da estação das secas
113 – 140	Miradias	
141 – 168	Kothias	início do inverno (4)
169 – 196	Toradias	mês das tempestades
197 – 224	Tarandias	mês dos ventos
225 – 252	Zenidias	início da primavera (11)
253 – 280	Sardias	
281 – 308	Randias	início da estação das chuvas
309 – 336	Hadias	
337 – 364	Houdias	início do verão (18)

explicação assim situaria perfeitamente um Aesir, mas definitivamente manteria um estrangeiro em ignorância completa.

As Terras Secas obviamente não usam nenhum calendário, apesar dos povos nômades da região seguirem um ciclo anual de migração. Eles, no entanto, não se interessam pela contagem de anos.

Os anos de Cassiopéia têm 364 dias divididos em 13 meses de 28 dias que acompanham o ciclo lunar – cada mês começando com a lua crescente e terminado com a lua nova.

Com relação aos astros: De acordo com o Livro da Verdade, Hou criou o sol para dar aos artesãos uma medida de quanto eles deveriam trabalhar. Assim, quando Hou levanta seu candeeiro pela manhã, o artesão também levanta e se prepara para a jornada de trabalho, que só termina quando Hou descansa o candeeiro no fim da tarde e se prepara para se recolher. As três luas, por sua vez, são muito mais antiga e foram criadas pela própria Tríade Divina para manter o mundo organizado. Cada uma das três divindades moldou uma das luas: Mirah criou a lua itinerante que divide o ano em meses e ajuda a marcar o tempo; Denalla e Ellenis criaram, cada uma, uma das luas gêmeas, para que marcassem os ciclos da natureza e banhassem com luz a escuridão.

Breve História do Reino

Cerca de 4800 anos atrás é fundada a cidade de Gardóvia pelos primeiros Humanos que chegam à região vindos de Mankosh – onde agora existem as Terras Secas.

Cerca de 4500 anos atrás um pequeno reino, cujo nome se perdeu no tempo, se estabelece onde hoje fica o Condado de Faendul.

Cerca de 4000 anos atrás, um grupo de exploradores Elfos funda a cidade de Ambrook.

Cerca de 3500 anos atrás os Humanos e os Elfos se unem e fundam Abieren, a primeira cidade-fortaleza de Cassiopéia, para ajudar a conter o avanço da Legião – uma horda de Orcs e gigantes vindos das Terras Secas através das Terras Venenosas e das Montanhas de Cristal.

Cerca de 2800 anos atrás é fundada a Hoste de Hadorn em Gardóvia, e em seguida são estabelecidos os Fortes de Miralda e Stafford pela Hoste.

Cerca de 2200 anos atrás a Hoste de Hadorn com a ajuda de uma tropa de anões enviados de Daghotar força a Legião através das Montanhas de Cristal. Os Anões encontram as ruínas de uma cidade mineradora no local, e fundam ali Stord, prometendo guardar a passagem contra incursões vindas das Terras Secas. A Hoste volta-se na direção do Lago Distante e começa a exterminar os membros remanescentes da Legião na região onde eventualmente Ulrich se ergueria.

Cerca de 2000 anos atrás ocorre a grande revoada

Milhares de dragões despertaram de seu sono milenar e revoam por todos os continentes, destruindo cidades e escravizando seus habitantes. Depois de avançarem sobre Gaian e Ofidien, muitos dragões revoam sobre Cassiopéia e aniquilaram as cidades-estado do continente, bem como causaram destruição massiva nos reinos estabelecidos. Muitos dos habitantes da região central do continente se refugiaram em reinos periféricos, principalmente Londé-

rien e Dagothar, enquanto outros partiram em busca de exílio em Gaian ou Ofidien, criando alianças ou iniciando conflitos.

1866 anos atrás, Dewoll, o Louco, governante de Gardóvia, faz um pacto com um dragão e aniquila Stafford, apenas para logo em seguida ser devorado pela fera.

1850 anos atrás, Ektor Humelin mata o dragão de Gardóvia e renomeia a cidade para Ektória.

1690 anos atrás é fundada Ulrich.

1670 ANOS ATRÁS SE INICIA O EXPURGO

Nos pouco mais de quinhentos anos que se seguiram, os Humanos de Cassiopéia, refugiados nas terras anãs e élficas, se organizaram e partiram para reivindicar suas terras tomadas pelos dragões. Depois de muitas batalhas terríveis, com perdas tremendas, os Humanos conseguiram, finalmente, derrotar os dragões que dominavam as terras centrais. Estes, mortos ou derrotados, deixaram para trás seus milhares de escravos e ruínas dos antigos reinos, que serviriam de alicerce para a criação dos reinos de Cassiopéia como são conhecidos hoje. Muitos dos dragões sobreviventes fugiram para regiões isoladas, se escondendo em grandes cavernas ou masmorras subterrâneas, onde criaram covis e passaram a agir de forma mais furtiva e sútil. Ainda hoje é possível encontrar dragões escondidos ou até atacando algumas cidades das regiões centrais do Grande Continente.

1650 anos atrás os primeiros exploradores voltam a Stord depois da Revoada, e encontram o local completamente livre da presença dracônica. Novos colonos rapidamente começam a rumar para a cidade.

1612 anos atrás, a Hoste de Hadorn finalmente livra a Floresta dos Antigos dos Orcs, e inicia uma marcha para o sul, aniquilando o resto da Legião. Os Elfos remanescentes retornam para as ruínas de Ambrook, e liderados por Narat, um Elfo sobrevivente da violência da Legião, fundam ali uma nova colônia.

1500 anos atrás, as cidades-estados ao redor de Ulrich – Stord, Miralda e Ektória – se aliam, e fundam o reino de Tebryn. Boren Strauss é coroado primeiro Rei de Tebryn, e inicia uma implacável caçada aos dragões remanescentes nas Montanhas de Cristal. Ulrich é rebatizada para Tebrynia.

1490 anos atrás Boren Strauss envia emissários até Ambrook, e a cidade aceita se juntar ao recém-formado reino de Tebryn.

1415 anos atrás, a Hoste de Hadorn funda as fortalezas de Daharma e Altéria, na extremidade oeste da Floresta dos Antigos, expandindo o território de Tebryn até o oeste do Mar do Comércio.

1387 anos atrás, tropas de ocupação de Arkânia liderados por Zannar chegam ao Vale do Dragão, onde constroem a imensa Fortaleza do Dragão.

1370 anos atrás, um destacamento arkanita vai até o forte de Hadorn em Daharma e exige a rendição da fortaleza. Com a recusa da tropa tebryniana, se inicia, oficialmente, a guerra Tebryn-Arkânia.

1322 anos atrás, representantes de Tebryn viajam através da costa oeste de Cassiopéia, estabelecendo contato com os povoados da região e iniciam um processo de anexação. A fortaleza de Longard, ao redor da qual, eventualmente a cidade de Longuespera surgiu, é erguida como proteção contra o avanço das tropas arkanitas e também como marco da fronteira do reino de Tebryn.

1313 anos atrás, o General Aiaha, filho de Arkan, inicia a construção de uma linha de fortalezas a norte do Rio da Fonte Luminosa. Ali ele reúne os maiores e mais habilidosos líderes de guerra arkanitas e ini-

cia a Armada da Aurora, sediada no Forte da Avalanche.

1102 anos atrás Jorand Strauss, Regente de Tebryn, funda a Ordem da Espada de Mirah.

1000 anos atrás os Levent do Arquipélago das Três Irmãs entram em contato com Tebryn, iniciando o contato comercial entre os dois reinos.

834 anos atrás a Hoste de Hadorn investe contra a Fortaleza do Dragão. As tropas arkanitas são derrotadas e Zannar escapa para a fortaleza de Aiaha.

822 anos atrás a Hoste de Hadorn dá início a uma investida maciça contra as fortalezas arkanitas às margens do Rio da Fonte Luminosa.

817 anos atrás as forças tebrynianas dominam as fortalezas arkanitas ao redor do Vale das Orquídeas. A Armada da Aurora, cujo contingente estava dividido entre Forte da Avalanche e Nior, nos dois extremos do reino, sofre pesadas perdas durante a queda do Forte da Avalanche, e Aiaha decide construir uma fortaleza para concentrar o poder da organização, dando início à construção do forte Garra do Dragão.

742 anos atrás as tropas tebrynianas terminam a reconstrução das fortalezas tomadas das forças arkanitas ao longo do Rio da Fonte Luminosa, e a Hoste de Hadorn reivindica essas fortalezas, criando uma nova linha de defesa contra as tropas arkanitas.

711 anos atrás as primeiras caravanas de Firas, vindos de Parband, conseguem atravessar as Terras Secas e atingem as montanhas de Cristal.

664 anos atrás Aiaha parte com a Armada da Aurora contra as fortalezas às margens do Rio da Fonte Luminosa. Apenas o Forte da Avalanche se mantém de pé após o ataque.

600 anos atrás, enquanto a Armada da Aurora consegue subjugar as tropas da Hoste de Hadorn na Fortaleza do Dragão, uma força tebryniana liderada por Paladinos da Ordem de Mirah chega ao Forte da Avalanche e dali inicia um ataque às forças arkanitas na região.

583 anos atrás as forças arkanitas na região do Vale das Orquídeas, presas entre as forças da Hoste de Hadorn e da Espada de Mirah, são totalmente subjugadas e a ordem de Paladinos consegue derrotar o próprio Aiaha em sua fortaleza, depois de uma batalha feroz que durou mais de dois anos.

555 anos atrás o último foco das forças arkanitas no Vale do Dragão é derrotado, deixando a Fortaleza do Dragão – e as outras antigas fortalezas arkanitas na região – em ruínas.

549 anos atrás Brand von Strauss inicia a construção do Forte Clade no extremo mais oriental das Montanhas de Cristal. Ele emprega um círculo druídico que ergue a muralha externa da fortaleza em apenas um dia.

540 ANOS ATRÁS SE INICIA A DENÁLLIA

Os quase quinhentos anos que se seguiram, conhecidos como Denállia – em referência à Deusa da Vida – foram de reconstrução, florescimento e consolidação de reinos, culturas e pactos em toda Cassiopéia.

Durante esse período, os reinos de Cassiopéia se reinventam a partir dos eventos dos últimos 1500 anos desde a Grande Revoada, firmando suas fronteiras como são conhecidas hoje. As alianças entre Elfos, Humanos, Anões, Levent, Fira, Jubans e Metadílios foram se fortalecendo a medida que essas raças dividiram seu conhecimento e seus esforços na reconstrução e fortificação dos seus reinos e, ao final da Denállia, se tornaria quase impossível separar essas culturas de modo definitivo, já que todas

possuem hábitos e costumes que foram lentamente sendo passados para as outras de forma orgânica e permanente.

539 anos atrás Viliano Telbar explora o interior da Ilha da Prata. É a primeira vez que a ilha é explorada desde a Revoada dos Dragões. Os primeiros exploradores da ilha fundam ali uma pequena aldeia no mesmo ano e começam a investigar suas ruínas.

538 anos atrás Penard Telbar funda a Academia Argêntea sobre as ruínas de uma antiga fortaleza na Ilha da Prata.

519 anos atrás é considerado o Ano Um do Calendário Tebryniano.

Ano 2: Daland van Strauss, filho de Brand, finaliza a construção do Forte Clade e entrega a fortaleza para a Ordem da Espada de Mirah.

Ano 17: As caravanas de Parband fazem um tratado com Tebryn e fundam a guilda de comércio do Anel de Bronze, criando um fluxo de comércio constante entre os dois reinos, através das Terras Secas.

Ano 148: A expedição de Mateo Elric chega ao Lago Distante.

Ano 308: A cidade de Faendul, capital do condado de mesmo nome, cai vítima de uma misteriosa peste. Todos os habitantes que conseguiram fugir da cidade foram para cidades vizinhas, mas a misteriosa peste não se alastrou. O condado de Faendul ficaria sem capital pelos próximos 10 anos.

Ano 317: Porto Tartaruga torna-se a capital do Condado de Faendul.

Ano 378: A guilda do Anel de Bronze, estabelecida como a maior guilda de mercadores de Cassiopéia, muda sua sede para Altéria e passa a ser chamada Irmandade do Anel de Bronze.

Ano 381: Os corsários na costa de Tebryn se reúnem criando os Lobos dos Mares, e rapidamente livram toda a costa do Mar do Comércio dos piratas locais, além de defender a costa contra incursões arkanitas.

Ano 438: Robena Obrien casa-se com Ferath Esterlin, passando o controle do Condado de Gardóvia para a família Esterlin.

Ano 445: Kirk van Strauss torna-se Regente de Tebryn.

Ano 447: Fingal Mata-Dragão recebe o título de Conde e assume o Condado das Montanhas.

Ano 449: Brando Telbar torna-se Presidente da Academia Argêntea e Conde da Ilha da Prata.

50 ANOS ATRÁS (ANO 468) CHEGA AO FIM A DENÁLLIA

Depois de quase 500 anos de uma paz quase completa, a era conhecida como Denállia chegou ao fim em vários episódios violentos através de Cassiopéia. Apesar do assalto bem-sucedido de Diren às terras de Tebryn ser considerado o marco oficial do fim da Denállia, cerca de 50 anos atrás, eventos sangrentos em outras partes do continente ocorreram simultaneamente nessa mesma época, como o aumento da frequência e da violência dos ataques orcs às caravanas comerciais entre Tebryn e Parband, o surgimento de forças Naga organizadas em ataques às cidades de Braktar e Ektória na fronteira norte de Tebryn e o fracasso dos Lobos dos Mares em manter a costa norte de Tebryn livre dos ataques de piratas vindos da Ilha do Lagarto e de Arkânia.

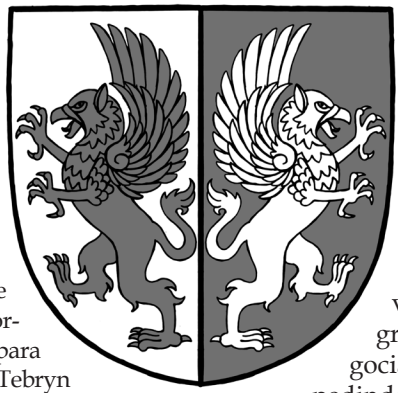
Subsequentemente, vários outros conflitos se iniciaram de forma abrupta através de Cassiopéia. Há uma grande preocupação com as relações entre Tebryn e o Arquipélago das Três Irmãs, já que a pirataria no Mar do Comércio tem atingido o reino dos Levent. Além disso, muitos generais tanto de Tebryn quanto de Parband começam a especular que os ataques dos Naga, considerando suas estratégias e sua intensidade, podem significar que os exércitos da raça

estejam sendo abastecidos por Ofidien através de uma rota naval direta com a costa do Grande Pântano do Leste. E conquanto Dagothar se recusa a enviar expedições àquela área, as relações ancestrais entre o reino dos Anões e Tebryn tem sofrido estremecimentos consideráveis.

Ano 465: Fianis Haigh recebe o título de Conde e assume o Condado de Miralda.

Ano 468: Diren torna-se membro do Conselho de Arkânia, e no mesmo ano inicia uma campanha para derrubar o Forte Clade.

Ano 474: A Armada da Aurora inicia um cerco ao Forte Clade sob o comando de Diren e, com a fortaleza incapacitada por hordas de soldados, se inicia uma marcha de forças arkanitas em direção das terras tebrynianas.



Ano 478: Depois de rechaçar as forças arkanitas, Kirk van Strauss liberta o Forte Clade de seu cerco e passa a ser chamado de Rei de Aço depois do imenso esforço de guerra que incitou para manter as fronteiras entre Tebryn e Arkânia.

Ano 482: Honório van Strauss torna-se Regente de Tebryn.

Ano 485: Morre Kirk van Strauss, o Rei de Aço.

Ano 488: O Conde Rubert Esterlin II assume o Condado de Gardóvia.

Ano 498: Gultan Toths assume o Condado de Faendul.

Ano 502: A Condessa Vedra Ersgill assume o Condado do Dragão.

Ano 507: O Conde Mikal Chantanter assume o Condado do Vale.

Ano 508: A Condessa Ena Longard assume o Condado dos Segredos depois da morte do seu esposo, o Conde de Longuespera.

Ano 516: Morre o Rei Honório van Strauss. Em seu lugar, sobre ao trono de Tebryn Rob van Strauss, seu filho mais jovem.

TEBRYN HOJE (ANO 519)

Depois de um reinado de relativa paz, o falecimento de Honório van Strauss deixou para seu filho caçula um reino sólido e com boas relações com a maioria dos outros reinos de Cassiopéia. Rob vem ampliando as forças de guarda às caravanas vindas de Parband que passam pelas Terras Secas, enquanto as relações comerciais com Eishelm e o Arquipélago das Três Irmãs têm aumentado à segurança nas rotas marítimas no Mar do Comércio – que vem sendo ameaçadas cada vez mais por crescentes grupos de piratas. Negociações com Dagothar, pedindo auxilio com a defesa das fronteiras nortes do reino, tem sido frustrantemente negadas pelo Conselho dos Cem Clãs, o que tem abalado a fé de alguns regentes nos antigos pactos entre Tebryn e o reino dos Anões. Enquanto isso, as batalhas pelo controle da fronteira sul, com Arkânia, continua sem cessar. Com ambos os lados relativamente equilibrados, a região se mantém em uma paz relativa desde que Rob van Strauss subiu ao trono dois anos atrás. Uma paz que, infelizmente, não tem muitas chances de continuar por muito tempo…

SISTEMA POLÍTICO

Tebryn é uma monarquia que utiliza um sistema de meritocracia titular, isto é, bens e funções são garantidos por merecimento pessoal através de um título de nobreza. A maioria dos títulos é hereditária, mas em geral os herdeiros de nobres acabam por receber apenas títulos menores – geralmente de Cavaleiro – embora muitos deles ocupem o posto deixado por seus antecessores quando estes deixam o cargo, recebendo assim o título correspondente. Nobres raramente são despojados de seus títulos, mas em alguns casos excepcionais, quando este é considerado incompetente, ou que comprometa o reino de alguma forma, podem ver suas terras serem desapropriadas pelo Rei. Esse é um acontecimento incomum, e a maioria dos nobres é capaz de remontar a origem de seus títulos por várias gerações de antepassados.

Esse sistema de governo feudalista é baseado frouxamente nos preceitos de Daghotar. O Rei é responsável pela manutenção das leis do reino com o auxílio de um senado, enquanto a organização civil e militar do reino é dividida em condados, que geralmente compreendem uma região ampla englobando uma metrópole e uma grande quantidade de terras produtivas – e selvagens – ao seu redor, incluindo também um número considerável de cidades e vilas. Condes tirânicos ou despóticos geralmente são derrubados pela população, e outro indivíduo – nomeado pelo Rei ou aprovado pelo mesmo devido à aclamação popular – é colocado no poder.

Cada Conde é responsável por nomear – ou aprovar – Burgomestres, Magistrados e Alcaides para cada cidade dentro de seu condado. Novos Burgomestres, Magistrados e Alcaides costumam ser nomeados quando há uma mudança de liderança no condado, mas indivíduos particularmente competentes ou que tenham recebido as graças do novo Conde – ou do Rei – costumam ser mantidos no cargo. Além disso, cada Conde deve nomear um Regente para aconselhar o Rei e defender os interesses do seu condado junto ao senado.

Cabe aos Burgomestres e Alcaides conhecerem as necessidades da comunidade na qual são lotados e levar suas considerações ao Conde, que reúne esses relatos e petições e leva ao conhecimento do Rei, geralmente através do Regente do condado. Apesar de esse processo ser, em teoria, demorado, os Condes possuem bastante independência dentro de seus condados para tomar quaisquer medidas que sejam consideradas relevantes – como aumentar ou diminuir impostos, renomear cargos militares e civis, reintegrar terras ou desalojar posseiros e aumentar ou diminuir efetivos militares, por exemplo, levando, posteriormente, essas medidas ao conhecimento do Rei. O Rei, por sua vez, pode desfazer qualquer decisão dessas – o que é bastante raro – e tomar decisões semelhantes relativas a qualquer condado do reino, apesar de, em geral, tomar decisões administrativas apenas com relação ao condado de Strauss, onde fica a capital.

Apenas o Rei – e os Príncipes, quando o Rei não está no reino – podem conferir quaisquer títulos de nobreza dentro do reino. Apesar de Regentes e nobres poderem fazer indicações sobre quem merece ou não novos títulos, a decisão final é sempre conferida ao Rei.

O senado é composto por cada um dos 11 regentes de Tebryn, os 8 Duques/Duquesas e o General da Hoste de Hadorn, além de 1 assento garantido para Juízes da Ordem da Espada de Mirah, num total de 21 assentos. Eles são responsáveis por criar novas leis.

Economia de Tebryn

Tebryn é um reino próspero e com uma boa qualidade de vida. Um trabalhador recebe, em média, 50 coroas tebrynianas por mês, o que é mais que suficiente para ter uma vida tranquila. Graças ao grande comércio entre reinos, e a boa fama do Tebryn, sua moeda é uma das moedas mais fortes de Cassiopéia, vista em circulação até mesmo em algumas cidades de Gaian, além do oceano. É comumente aceito em todos os reinos da região central do grande continente.

Uma coroa tebryniana é uma grande moeda de cobre, que é, de longe, a moeda mais comum de encontrar em circulação no comércio. Há ainda mais três moedas oficiais no reino, a coroa de prata, que equivale a 10 coroas de cobre, a meia coroa, com miolo em prata e bordas de ouro, que equivale a 50 coroas de cobre, e a coroa real, feita de ouro, a menor e mais rara de ser encontrada em circulação, equivalendo a 100 coroas de cobre. Além de coroas, há um grande número de estabelecimentos que aceitam gemas como moeda, principalmente na capital e nas metrópoles. Algumas cidades e vilas, por outro lado, têm escassez de moedas, e podem trabalhar num sistema de escambo.

Religião e Magia

As organizações religiosas funcionam de forma independente dentro dessa cadeia hierárquica, e títulos religiosos não tem qualquer peso oficial na decisão do Rei ou dos Condes, mas em geral, líderes religiosos poderosos têm seus pedidos ouvidos – e geralmente atendidos – e muitas vezes são procurados como conselheiros.

Para que uma determinada seita ou templo sejam considerados legítimos, eles devem conseguir aprovação direta do Rei. Da mesma forma, Ordens de Paladinos ou organizações militares ligadas a uma religião precisam de aprovação direta do Rei, e costumam ser supervisionadas pelos Capitães, Alcaides e/ou Cavaleiros do condado onde estão. Essa supervisão inicial costuma se transformar em apoio mútuo, e é muito comum que os líderes dessas organizações sejam nomeados Cavaleiros ou mesmo Barões, ou que recebam títulos civis ou militares.

A Tríade Divina é a religião oficial de Tebryn, e a maioria dos Humanos segue seus preceitos, geralmente escolhendo uma das divindades do Panteão como seu patrono, dependendo de suas inclinações pessoais ou da atividade que desempenha. Há templos da Tríade em todas as metrópoles de Tebryn, sendo comum encontrar templos em cidades e mesmo vilas dentro do reino. Algumas metrópoles e cidades têm mais de um templo, geralmente dedicados a uma divindade específica amplamente seguida na região. Para que um conjurador místico possa trabalhar oficialmente para o reino, ele precisa estar ligado a uma das igrejas aprovadas pelo Rei.

Conjuradores arcanos geralmente são treinados na Academia Argêntea, na Ilha da Prata, apesar de algumas capitais terem academias arcanas menores – vinculadas e administradas pela Academia Argêntea. De fato, a Academia Argêntea é responsável por administrar todo o ensino arcano de Tebryn, e qualquer conjurador arcano que tenha intenção de trabalhar para o reino deve passar nos testes na Ilha da Prata. Existem

conjuradores que mantém aprendizes e os ensinam em seus laboratórios, mas mesmo nesses casos, a menos que os aprendizes em questão pretendam manter laboratórios pessoais ao invés de trabalhar para o reino, eles devem se submeter aos testes a Academia Argêntea.

Organização Populacional

Capital – Tebrynia é a morada do Rei, príncipes e da maioria dos Duques. É onde se reúne o Conselho dos Regentes e onde são criadas, revistas e expedidas leis. Apenas em casos excepcionais, a nomeação de nobres também ocorre em Tebrynia, geralmente diante do próprio Rei ou do Conselho de Regentes. As defesas da cidade são mantidas por um Capitão que lidera vários Alferes. A organização civil é mantida por um Magistrado e um Burgomestre (que reportam diretamente aos regentes) com o auxílio de vários mastins.

Metrópole – Sede de cada um dos 10 condados, excetuando-se o Condado de Strauss – a sede do Condado de Strauss é a própria capital do reino, Tebrynia. Cada metrópole é morada do Conde que rege aquele condado. Soldados são organizados por um Alcaide e vários Alferes. A organização civil é mantida por um ou mais Magistrados, com o auxílio de alguns Mastins.

Cidade – Grande aglomerado populacional mantido por um Barão. Soldados são organizados por um Alcaide com o auxílio de um ou dois Alferes. A organização civil é mantida por um Burgomestre, com o auxílio de um ou dois Mastins.

Vila – Aglomerado populacional médio, raramente possuem moradores nobres. Soldados são organizados por um Alferes, geralmente em conjunto com o Burgomestre. Algumas podem ter um Mastim, mas em muitos casos é o próprio Burgomestre quem lida com os crimes, com o auxílio da guarda da cidade.

Aldeia – pequeno aglomerado populacional, geralmente sem organização estabelecida.

Títulos de Nobreza

Rei/Rainha (Vossa Majestade) – Comanda o reino, a partir da Capital. O Rei atual é Rob van Strauss, filho mais novo do falecido Rei, Honório.

Príncipe/Princesa (Vossa Alteza Real) – Sucedem o Rei/Rainha no comando do reino. Não há sucessores ao trono de Tebryn, já que Rob não tem filhos.

Duque/Duquesa (Vossa Alteza) – Parentes próximos do Rei/Rainha (pais, tios, irmãos e primos em primeiro grau). Não possuem funções administrativas, sendo um título conferido à família do Rei. Atualmente há três Duquesas e dois Duques em Tebryn: Nina van Strauss (Paladina Cruzada 17), Capitã da Guarda de Tebrynia e irmã do Rei Rob; Arn van Strauss (Sacerdote de Hadorn 14), Regente do Condado de Strauss e irmão do Rei Rob; Valsina van Strauss (Barda 2), irmã do falecido Rei Honório e tia do Rei Rob; Vendal van Strauss (Senescal 8), filho mais velho de Valsina e atual Barão de Kerrck; e Taliana van Strauss (Espadachim Lanceira 7) filha mais nova de Valsina e Capitã dos Lobos dos Mares. Duques e Duquesas recebem o direito de morar no núcleo de Tebrynia e podem suceder o Rei/Rainha caso não haja Príncipes. Seus herdeiros recebem o título de Cavaleiro.

Marquês/Marquesa (Vossa Excelência) – Responsáveis por comandar cada um

dos anéis de Tebrynia e áreas vitais da administração do reino (comércio, relações exteriores, agricultura, pecuária e tesouro), além de representar o Rei/Rainha quando este não pode comparecer a um evento oficial. Seus herdeiros podem herdar o título ou, caso isso não aconteça, se tornar Cavaleiros.

Conde/Condessa (Vossa Excelência ou Lorde/Leide) – Comandam um condado, a partir de uma metrópole.

Barão/Baronesa (Vossa Senhoria ou Lorde/Leide) – Comandam cada uma das cidades do reino.

Cavaleiro/Dama (Lorde/Leide) – Comandam vilas ou aldeias ou, mais comumente, prestam serviços militares a um nobre (guarda pessoal, campeão, líder de guarnição ou castelo). É bastante comum que um Cavaleiro também tenha algum título militar. De fato, a maioria dos Cavaleiros de Tebryn é composta por militares que receberam o título por feitos em nome do reino.

TÍTULOS MILITARES

General – Título do líder da Hoste de Hadorn, o exército oficial de Tebryn.

Capitão – Líder militar da capital ou de um condado. Devem pertencer a uma das Ordens de Cavalaria de Tebryn.

Alcaide/Alcaidina – Líder militar de uma metrópole, cidade ou vila.

Escaleiro – Responsáveis por um porto.

Alferes – Líderes de guardas a serviço de Capitães, Alcaides ou Escaleiros. Há múltiplos na capital e nas metrópoles, geralmente responsáveis por bairros ou regiões específicas. Cidades e vilas geralmente tem apenas 1 ou 2 Alferes.

Aduaneiro – Cobrador de impostos e líder de guarnições de fronteira.

Soldado – Guardas, membros da cavalaria ou infantaria.

TÍTULOS DE JUSTIÇA

Regente – Conselheiros do Rei. São nomeados por cada um dos Condes, e tem cada um, um assento no senado. São responsáveis pelo julgamento de nobres e Magistrados. Caso o Rei morra sem um sucessor, ou com um sucessor infante, cabe aos Regentes decidirem qual Duque/Duquesa deve subir ao trono ou, caso não haja essa possibilidade, nomear um Regente para liderar o reino até que se decida o próximo Rei (ou até que o infante tenha idade para ser coroado). Há 11 Regentes, 10 escolhidos por cada um dos Condes e 1 (o Regente de Tebrynia), escolhido pelo próprio Rei.

Magistrado – Conselheiro de Marqueses, Condes e Barões. Responsáveis pelos julgamentos militares e de outros membros da justiça dentro de um condado.

Burgomestre – Responsáveis pelos julgamentos civis. Mantém uma metrópole, cidade, vila ou aldeia.

Mastim (ou Xerife) – Responsável por investigar crimes e prender criminosos – geralmente contando com o auxílio do corpo militar para isso. Há múltiplos na capital e nas metrópoles, geralmente responsáveis por bairros ou regiões específicas. Cidades e vilas geralmente tem apenas 1 ou 2 Mastins.

CONDADOS

Tebryn é dividido em 11 condados, 10 deles regidos por um Conde, enquanto o Condado de Strauss, onde fica a capital do reino, é comandado diretamente pelo Rei. A seguir as descrições detalhadas de cada um deles, incluindo a descrição de cada uma de suas Metrópoles, que servem de capital daquele Condado, além de cidades importantes em seu território.

CONDADO DE STRAUSS

O Condado de Strauss é onde está localizada a capital do reino, Tebrynia. A única outra cidade importante do condado é Lonjágua, famosa por sua taxa de criminalidade quase nula e por sua excelência na produção de poções. Há outras pequenas vilas no condado, geralmente formadas ao redor de postos de guarda ou pontos de descanso para viajantes que estejam indo ou vindo da capital. Essa estrutura é extremamente favorável ao condado, já que, além de conter a maior metrópole do reino – com uma quantidade de habitantes maior do que a da maioria da população de outros condados inteiros – também é em Tebrynia que se encontra a administração do reino. Tendo poucas cidades para administrar, o Rei, responsável pela manutenção do condado além do governo do reino, pode se dedicar aos problemas de outros condados com mais tranquilidade. Isso explica, em parte, porque Tebryn sempre teve uma excelente administração.

TEBRYNIA

Regente: Rei Rob van Strauss

População: 198.000 habitantes

Raças: Humanos (70%), Anões (20%), Elfos (8%) e outros (2%).

Tebrynia está situada sobre um grande morro rochoso, no pé de uma das inúmeras montanhas da Cordilheira dos Cristais, com o castelo real e o senado na parte mais alta, na encosta da montanha. Nessa área, conhecida como núcleo, vivem o Rei, Príncipes e Regentes de Tebryn, e é onde os nobres de outros reinos são instalados quando vêm a Tebryn para tratar de assuntos oficiais. A guarda é feita exclusivamente por Paladinos da Ordem da Espada de Mirah e é necessária uma autorização especial para entrar nessa área, concedida a pouquíssimas pessoas.

Uma muralha separa essa área do anel central, uma ampla área onde se situa a Praça dos Deuses, o Forte da Espada de Mirah, residências de nobres tebrynianos, Paladinos da Ordem da Espada de Mirah e membros do clero da cidade. A Praça dos Deuses, situada entre os portões de acesso do anel central e o núcleo, é cercada por cinco grandes templos da Tríade Divina, cada um sendo dedicado a uma divindade: Mirah, Denalla, Ellenis, Hadorn e Sarfion. O Templo de Mirah, o maior dos cinco templos, é ligado a uma fortificação onde se encontra o quartel central da Ordem da Espada de Mirah, que inclui áreas de treinamento e quartos para Paladinos da ordem. É onde ocorrem julgamentos e reuniões militares oficiais em Tebrynia. Anexo ao Templo de Sarfion está a Biblioteca Real de Tebryn, onde muitos conjuradores podem ser encontrados fazendo pesquisas. É o único local fora da Ilha da Prata onde são realizadas reuniões oficiais de membros da Academia Argêntea. A biblioteca é de acesso público, com poucas áreas restritas. É a maior biblioteca de Tebryn, e dizem que rivaliza até mesmo com os Registros Pétreos de Dagothar.

Atrás do Templo de Denalla se encontra a Estalagem da Alvorada, a mais luxuosa e confortável estalagem de Tebrynia. É uma grande construção de pedras brancas com quatro andares, que reluz sob o sol da

manhã, de onde vem seu nome. Seus preços são elevadíssimos, mas uma noite num de seus quartos vale cada coroa gasta. Nobres e lordes que vêm a Tebrynia se hospedam nesta estalagem, e por vezes até os nobres de Tebrynia passam uma noite no local devido ao luxo da estalagem.

Junto ao Templo de Ellenis uma imensa cachoeira se forma, com águas vindas das Montanhas de Cristal, abastecendo toda Tebrynia. A cachoeira passa pelo anel central, flui pelo anel interno e pelo anel externo, onde suas águas são captadas e distribuídas em caixas d'água ao redor da cidade, fornecendo água para praticamente todos os habitantes que vivem na parte interna das muralhas. As águas da cachoeira fluem sob as muralhas da cidade, abastecendo as habitações do lado de fora da muralha e sua correnteza poderosa forma o Córrego do Rei, que corre em direção oeste de Tebryn, quase até o Lago Distante.

O anel central fica isolado entre a muralha do núcleo e uma imensa muralha circular que separa o bairro da área mais baixa de Tebrynia, mas, diferente do núcleo, os portões de acesso ao anel central estão sempre abertos, permitindo a circulação de qualquer indivíduo – apesar de qualquer um que entre no anel central ser inspecionado por membros da Ordem da Espada de Mirah, e tem suas armas confiscadas até voltarem ao anel externo.

Abaixo do anel interno fica o anel externo, a imensa área fortificada onde se encontram os bairros centrais de Tebrynia. A maior parte do anel externo é composta de residências, lojas e oficinas diversas, sem muita organização. O único bairro mais ou menos definido é o Bairro das Espadas, que fica na região oeste da cidade. A maioria das oficinas e lojas de ferreiros fica nessa região, que já foi um bairro pobre e cheio de criminosos, mas foi transformado pelo Rei Kirk van Strauss. Muitos Anões vieram trabalhar neste bairro na época e, mais recentemente, vários fira fizeram suas residências, oficinas e forjas aqui. É aqui que são feitas as armaduras e armas fornecidas à Ordem da Espada de Mirah. Há também um grande templo de Hou no centro do bairro, e um segundo templo à divindade do fogo está sendo construída pelos Fira, com arquitetura mais semelhante à de sua cultura. À leste da cidade, cruzando o rio, existe a ponte do tributo. Uma imponente obra da arquitetura anã, formada por dois portões gigantescos que correm ao largo das torres por um complexo mecanismo movido por tração animal.

O grande ponto de interesse da maioria daqueles que vêm à Tebrynia é a Lomba do Mercado: Ao cruzar os grandes portões de entrada da cidade, o viajante se depara com uma grande lomba que leva até os portões do anel interno da cidade. Esta lomba é repleta de mercadores com barracas e lojas. É um local muito frequentado e podem se encontrar muitas coisas por aqui.

Por ser a capital do reino, Tebrynia é governada pelo próprio Rei. Rob van Strauss (Senescal 8) é filho do já falecido Rei Honório van Strauss, cujo reinado de mais de 30 anos viu uma paz e prosperidade considerável, apesar de constantes conflitos com Arkânia na fronteira oeste do reino. O Rei Honório van Strauss era um homem honrado e valente, tendo sido nomeado pela Ordem da Espada de Mirah com o título de Juiz Supremo de Tebryn – título esse dado para membros da ordem que mais demonstram senso de justiça e honra. Honório liderou exércitos nas guerras entre Tebryn e Arkânia 20 anos atrás, fazendo com as que tropas de Arkânia recuassem de volta para suas fronteiras além do Rio da Fonte Luminosa, onde têm se mantido desde então.

Rob é o caçula de três irmãos, e tem pouco treinamento militar, tendo permanecido a maior parte de sua vida em Tebry-

nia, onde recebeu instrução dos nobres e Regentes com o propósito de se tornar um governante eficiente. Sua irmã mais velha, Nina van Strauss, uma Paladina da Ordem da Espada de Mirah, e seu irmão do meio, Arn van Strauss, um Sacerdote de Hadorn, possuem ambos vasta experiência militar defendendo as fronteiras do reino contra ataques arkanitas, e são os principais conselheiros de Rob, tendo se mudado para Tebrynia depois da morte de seu pai para auxiliar o irmão no governo do reino.

O Rei conta com a ajuda do Senado Real, formado por um Regente de cada um dos condados, para manter o governo no reino. Esses Regentes aconselham o Rei em assuntos tanto de política interna quanto externa, mas não diretamente sobre a manutenção do Condado de Strauss – apesar do Rei Rob, assim como foi seu pai Honório, ser conhecido por pedir aconselhamentos aos Regentes com relação à capital.

A lei é mantida pela irmã mais velha do Rei, a Capitã Nina van Strauss (Paladina Cruzada 17). Ela mantém 10 Alferes, sendo cinco deles membros da Ordem da Espada de Mirah (Paladinos 6) e outros cinco sendo membros da Hoste de Hadorn (Sacerdote 6). Ela conta com um considerável contingente de Paladinos da Ordem da Espada de Mirah (cerca de 300, de nível 2-5) para manter a ordem em Tebrynia, além de tropas fornecidas pela Hoste de Hadorn (500 Guerreiros de nível 2-5, 200 Sacerdotes de nível 2-5 e 200 Paladinos de nível 2-5) que mantêm a lei ao longo do condado. A cidade é organizada pelo Burgomestre Teon Elric (Senescal 7) e o Regente Arn van Strauss (Sacerdote de Hadorn 14), irmão do Rei. Ambos mantêm grupos de Mastins (10 Sacerdotes 4-5 e 20 Ladinos 4-5) para ajudar a manter a ordem na cidade, geralmente contando com a ajuda dos soldados da Hoste de Hadorn para isso.

Mas nem tudo são flores na capital de Tebryn. Quando os primeiros colonos Anões e Humanos começaram a construção de Ulrich, foram encontradas extensas galerias subterrâneas onde hoje se encontram tanto o anel interno quanto o externo da cidade. Essas galerias, aparentemente naturais – embora muitos Anões fossem enfáticos em apontar que várias sessões haviam sido escavadas artificialmente – abrigavam uma grande quantidade de criaturas, muitas delas desconhecidas e a maioria agressiva. Os colonos livraram as sessões mais externas das catacumbas, mas, percebendo que as galerias e túneis se estendiam muito além das fundações da cidade, decidiram selar suas saídas para a superfície ao invés de tentar explorar as galerias como um todo. As galerias permaneceram seladas e seguras por séculos, e foram praticamente esquecidas tanto pela população quanto pelas autoridades de Tebryn.

No entanto, as entradas seladas das galerias foram eventualmente encontradas por criminosos, que abriram passagens e passaram a usar a rede de túneis como esconderijo e rota de fuga das autoridades, e com o tempo uma espécie de cultura subterrânea se formou sob a capital do reino. O Submundo, como é chamado, desenvolveu uma espécie de estrutura de funcionamento baseada na falta de leis, e de certa forma, prospera tanto quanto a capital acima. Toda sorte de criminosos e proscritos fazem contrabandos, acordos e fecham negócios aqui, e uma grande quantidade de pessoas considera o Submundo como seu lar, e alguns deles nunca sequer viu a luz do dia.

Três grandes guildas convivem em uma relação diplomática extremamente frágil no comando do Submundo: Os Crânios Vermelhos, uma guilda de assassinos que domina toda a área sob o anel interno e é responsável pela "segurança" do Submundo

– geralmente eliminando aqueles indivíduos indesejados, como seria de se esperar de uma guilda de assassinos. Os Capuzes Negros são uma guilda de contrabandistas que costumam ser as "boas-vindas" para qualquer forasteiro que tenha negócios no Submundo, e também possuem grupos especializados em explorar as áreas desconhecidas dos túneis em busca de novas rotas de entrada e saída do Submundo. O Cesto de Adagas é um grupo de ladrões e assaltantes que mantém os Capuzes Negros sempre muito bem abastecidos de toda sorte de bens.

Existe um acordo não escrito entre as autoridades de Tebrynia e os líderes das guildas, ditando que na superfície a ordem é mantida, e os eventuais infratores capturados são punidos e não recebem auxílio das guildas, enquanto a guarda da cidade não desce até o Submundo em busca de criminosos. Esse acordo existe por uma questão de necessidade e da manutenção de um delicado equilíbrio entre Tebrynia e o Submundo, já que as vastas catacumbas são lar de muita gente que não se sente à vontade ou não tem condições de viver sob as rígidas normas da sociedade acima, e nas poucas vezes que a guarda investiu contra o Submundo os criminosos se embrenharam no labirinto de túneis, usando a população como escudo, e um ataque efetivo exigiria uma imensa mobilização de tropas especializadas em combate subterrâneo e custaria muitas vidas inocentes.

Assim, mesmo sob a ótica rígida dos Paladinos da Ordem da Espada de Mirah, esse acordo com o Submundo é a melhor solução. De tempo em tempo eles descem ao submundo e fazem batidas pra manter as guildas em cheque, mas são medidas totalmente paliativas, sem efeito real. Dizem, no entanto, que a guarda de honra mantida pela Guarda das Fronteiras Rochosas em Tebryn tem como um de seus objetivos encontrar rotas entre o Submundo e Stord, no intuito de enviar tropas do Condado das Montanhas para lidarem com os criminosos subterrâneos. De fato, todas as negociações entre Tebryn e o Submundo são feitas pelos membros da Guarda das Fronteiras Rochosas em Tebryn – apesar de muitos apontarem que isso se deve ao fato de haverem muitos Anões na liderança das Guildas do Submundo. A Guarda também costuma contratar aventureiros para explorar túneis ao longo das bordas do Submundo, embora a justificativa seja a de livrar essas áreas de possíveis criaturas hostis que estejam mantendo covis ao longo da capital.

LONJÁGUA

Regente: Barão Luca Balgari

População: 3.840 habitantes

Raças: Humanos (70%), Elfos (15%), Anões (10%) e outros (5%).

A cidade de Lonjágua se formou como resultado de uma expedição comandada por Cladro Elric, cerca de 350 anos atrás. Na época, Elric era um dos maiores fabricantes de poções de Tebrynia e chegou ao seu conhecimento que próximo ao Lago Distante, algumas milhas a oeste da capital, havia uma área onde ervas e cristais com propriedades extraordinárias eram extremamente comuns. Convocando inúmeros outros fabricantes e curiosos, ele liderou uma expedição até lá. Ao chegar ao local, admirou-se com a beleza da região – além da imensa profusão de materiais úteis para poções – e acabou se mudando para a beira do lago. Não demorou muito até um vilarejo se formar, e com o mercado de poções fervente de Tebrynia o vilarejo logo se tornou uma cidade à medida que mais e mais alquimistas e forrageiros vinham ao lago.

Lonjágua é banhada pelo Lago Distante, ao sul da Floresta dos Antigos. A re-

gião é um tanto elevada pela proximidade com as Montanhas dos Cristais, e a maioria do terreno da cidade e ao redor dela é de campinas e colinas. A facilidade de achar gemas, ervas e materiais mágicos atraem muitos alquimistas e mercadores parar a cidade. Isso alegra Lorde Balgari, que considera sinal de crescimento.

Lonjágua é regida pelo Barão Luca Balgari (Sacerdote Alquimista 8), um homem calmo e extremamente tolerante, conhecido pelo seu bom humor. Desde que assumiu o comando de Lonjágua, o Barão Balgari transformou a prisão do Forte de Lonjágua em um depósito de minérios preciosos, devido ao baixíssimo índice de criminalidade da cidade. O crime na cidade decresceu consideravelmente desde então, devido, principalmente, a uma poderosa poção com propriedades mágicas desenvolvida por Maltas, um poderoso conjurador arcano e braço direito de Balgari. Maltas (Feiticeiro Alquimista 15) criou uma poção que produz uma aura de paz gigantesca sobre quem a tome voluntariamente, desde que a pessoa seja um conjurador. No entanto, a pessoa que tomar a poção tem suas capacidades mágicas anuladas, não sendo mais capaz de canalizar energia através de Runas ou Selos, além de se tornar incapaz de ter ações agressivas. Depois de beber a poção, Balgari, um Sacerdote seguidor de Denalla, construiu sua casa no centro da cidade, sobre um templo da sua divindade patrona. Maltas criou uma série de Runas ao redor da casa para ampliar o efeito da poção, e agora seus efeitos afetam praticamente toda a cidade. Mas por conta disso, Balgari pouco se afasta de sua casa ou do templo abaixo, para que os efeitos da poção tenham seus efeitos maximizados o tempo todo. A receita da poção é de conhecimento de Maltas e Balgari apenas, e apesar de terem informado Honório – na época Rei de Tebryn – sobre os efeitos da poção, o Rei achou prudente que os efeitos da aura de paz fossem observados por algum tempo antes de usar a poção de modo mais amplo. Apesar dos seus efeitos terem sido confirmados pelos Sacerdotes de Denalla na cidade, Tebryn nunca fez encomendas da poção para testar em outros locais.

O Lago Distante, segundo maior em Tebryn, fica fora da zona de efeito da aura de paz de Balgari. Muitas de suas criaturas são perigosas, e um bom número delas é caçada por Patrulheiros da cidade por terem órgãos que podem ser usados no preparo da poção. Esses Patrulheiros mantêm o número de criaturas em índices razoáveis, mas ataques a visitantes e habitantes acontecem de tempos em tempos, e Balgari às vezes contrata mercenários e aventureiros para lidarem com as criaturas. O Lago Distante é uma atração de Lonjágua, e muitos visitantes vêm até a cidade para pescar em suas margens, aproveitando os efeitos relaxantes da aura de paz da cidade.

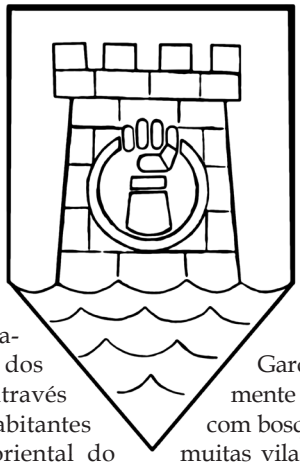
Outro ponto importante da cidade é o Santuário de Denalla. Situado no centro da cidade, o Santuário de Denalla é uma grande construção circular de dois andares. No andar de cima fica a residência do Barão – e a sede administrativa de Lonjágua – e no de baixo se localiza um templo com uma grande representação de mármore da deusa menina. Vários Sacerdotes de Denalla podem ser encontrados dia e noite no templo, e a maioria dos feridos em acidentes ou em ataques de animais do Lago Distante são trazidos para cá para serem cuidados. Sacerdotes de Denalla de toda Tebryn peregrinam até o Santuário para visitar o local, considerado um dos mais belos dedicados à Deusa da Paz.

O centro comercial de Lonjágua é, obviamente, um dos pontos de maior circulação da cidade. Na parte oeste da cidade ele fervilha com compradores de poções e

componentes alquímicos que são levados para toda Tebryn, principalmente para a capital. Há uma variedade imensa de lojas, e praticamente qualquer item mundano pode ser encontrado aqui, mas obviamente as maiores e mais procuradas lojas são as de produtos alquímicos, como O Olho do Alquimista, a loja de Maltas, o conselheiro do Barão Balgari, Poções e Explosões, especializada em produtos alquímicos infantis e fogos de artifício e a Casa do Unicórnio, o maior empório de componentes alquímicos da cidade. A Estalagem do Velho Guraf, a mais luxuosa estalagem da cidade também fica no centro comercial.

Outro ponto de importância de Lonjágua é o Baixio do Enxofre, um pequeno bairro construído ao redor de antigas minas de enxofre que se caracteriza por ser uma zona de magia morta. Além de impedir que qualquer Runa ou Selo seja conjurado na região, o bairro também não sofre influência da aura de paz do resto da cidade, sendo considerada perigosa. A única guarnição ativa de Lonjágua fica na entrada do baixio, e a pequena milícia do local – composta por 30 Patrulheiros de nível 2-3, e lideradas pela Alcaidina Farla Melle (Paladina 5) – cuida para que visitantes da cidade não entrem por engano no bairro, além de punir as infrações do lugar – geralmente bebedeiras, arruaça e pequenos furtos – com pequenas multas ou uma boa surra.

Condado de Gardóvia



Contendo a cidade mais antiga de Tebryn, o condado tem seu nome em homenagem a primeira fortaleza erguida em suas terras, quase cinco mil anos atrás. O Condado de Gardóvia ocupa o território mais a leste de Tebryn, e faz fronteira com as Terras Venenosas, que separam o reino de Dagothar. As poucas caravanas vindas por terra do reino dos Anões chegam a Gardóvia através dessa região perigosa e os habitantes de Braktar, a cidade mais oriental do condado, aprenderam a andar com segurança pela região, tanto para escoltar caravanas ente Tebryn e Dagothar, quanto para explorar as características únicas dos componentes químicos encontrados no solo, animais e plantas da região. Apesar disso, as Terras Venenosas são consideradas extremamente perigosas, e andarilhos despreparados são veementemente desencorajados a se aventurarem na região.

Gardóvia também é o lar ancestral da Hoste de Hadorn, o exército oficial de Tebryn, responsável por expulsar a Legião das terras do reino, mais de dois mil anos atrás, e por dar combate às tropas arkanitas nas fronteiras ocidentais do reino.

As terras do Condado de Gardóvia são formadas principalmente por planícies e colinas baixas, com bosques esparsos e solo fértil, com muitas vilas e cidades devotadas à agricultura, principalmente ao sul. A região é bastante segura, com poucas feras, mas canidrakos vindos das Cordilheiras de Cristal e bandos desorganizados de gnolls – remanescentes do exército que tomou Ektória depois da Revoada – apresentam um perigo a ser considerado.

Gardóvia tem uma considerável produção agrícola, mas pouco diversificada –

batatas, trigo e milho liderando largamente a produção. E como a pecuária do condado é focada na criação de animais de carga e montaria, voltados para a manutenção das caravanas comerciais constantes da região e abastecimento da Hoste de Hadorn, muitos alimentos e especiarias são trazidos de Miralda ou adquiridos das rotas navais que chegam à capital.

EKTÓRIA

Regente: Conde Esterlin II

População: 44.500 habitantes

Raças: Humanos (70%), Anões (25%) e outros (5%).

Ektória foi construída sobre as ruínas da antiga cidade-estado de Gardóvia. Gardóvia foi uma poderosa cidade-estado governada por um lorde louco e perverso chamado Dewoll. Quando a Hoste de Hadorn foi formada em Gardóvia, e eventualmente fundou novas fortalezas ao redor da cidade-estado, Dewoll passou a acreditar que seu poder estava sendo diminuído e que os governantes das fortalezas da Hoste tramavam destroná-lo. Quando os dragões chegaram, Dewoll tentou negociar com um dragão do fogo para juntos dominarem toda a região hoje conhecida como Tebryn. O dragão aceitou o pacto, e desenvolveu um plano que envolvia as tropas de Gardóvia atacarem a cidade de Stafford para, enquanto o exército da cidade se distraísse lutando com o exército, ele pudesse voar por trás da cidade e pegar as tropas desprevenidas. O plano funcionou perfeitamente. Enquanto o exército de Gardóvia atacava as muralhas de Stafford, o dragão revoou por sobre a cidade e a destruiu em uma maré de chamas. Em seguida, no entanto, o dragão se voltou contra o exército enfraquecido e desprotegido de Gardóvia, aniquilando-o, retornando então para a cidade de Dewoll, agora desprotegida. O dragão devorou Dewoll e escravizou o povo.

O povo de Gardóvia tentava seguidamente reagir, deixando o dragão cada vez menos contente com seus servos. Foi então que um gigantesco contingente de gnolls vindos do norte, fugindo dos ataques de dragões em Dagothar, chegou à região. Os gnolls invadiram a cidade desprotegida, e o dragão simplesmente observou por dias enquanto as criaturas destruíam a cidade. Os cidadãos de Gardóvia, desesperados, eventualmente suplicaram a proteção do dragão, que se prontificou a ajudar desde que os gardovianos passassem a servi-lo com prontidão. Selado o pacto, o dragão devorou o líder da tropa de gnolls e reivindicou o controle do exército para si. Assim, por cerca de dois séculos Gardóvia viveu sob o jugo do dragão, com um exército de Gnolls reforçando a crueldade do tirano dracônico, enquanto o povo só podia servir sem questionar.

Então, cerca de mil e oitocentos anos atrás, a tropa liderada por Ektor Humelin – conhecido como Ektor, O Invencível – derrotou o exército de gnolls do poderoso dragão do fogo. Após enfrentar o imenso contingente de gnolls, a tropa descansou por dois dias até que o dragão retornou. Metade da tropa morreu no ataque, mas Ektor conseguir acertar o peito do dragão com sua lança. A lenda conta que o sangue do dragão lavou as ruas da antiga cidade de Gardóvia e semeou a força da nova cidade de Ektória. Hoje esta história é contada pelas estátuas espalhadas nas praças da cidade.

Ektória hoje é regida pela família Esterlin, que sentou ao trono após a junção da casa Esterlin com a então família regente Obrien a cerca de 80 anos atrás. Robena Obrien era a única filha do Lorde Theon Obrien e casou com Ferath Esterlin.

Tiveram cinco filhos e, o mais velho

deles, Rubert Esterlin, sentou ao trono após seu pai morrer de tuberculose. Rubert Esterlin casou com Emadeline Fallforth e tiveram um filho, Rubert Esterlin II, que hoje governa a cidade. Rubert Esterlin I, ou Esterlin o Velho, ainda vive e serve de conselheiro para seu filho. Esterlin II tem apenas uma filha que casou com Harold Obrien, o atual Regente do condado, que herdará o trono, devolvendo-o para a família Obrien.

Ektória é considerada a mais importante metrópole de Tebryn, e os conselhos vindos da família Esterlin sempre tiveram muito peso nas decisões do reino. Os Esterlin e os Obrien possuem linhagens extremamente longas e marcadas por batalhas – quase sempre vencidas – e reputação de serem excelentes estrategistas, sempre capazes de descobrir e explorar as fraquezas de seus adversários.

Ektória é um porto de muito movimento e faz a maioria das transições entre Tebryn, Dagothar e Londérien. O porto suporta navios de grande porte e é muito bem protegido pela guarda de Ektória que é extremamente competente e bem organizada. A Praça das Espadas, uma imensa área onde se situa o Primeiro Mercado é onde podem ser encontradas as grandes lojas de Ektória, incluindo a ferragem do Anão Hick Forja-Fria, considerado como o maior ferreiro de toda Tebryn, e um dos poucos locais de Tebryn onde é possível encontrar – ainda que a preços exorbitantes – armas de Drakonite. No centro da praça está a imensa estátua de Ektor Humelin com um pé sobre a cabeça do dragão morto. É a última estátua da série que ladeia a grande avenida iniciada nos portões graníticos da muralha externa da cidade, e que conta a história da vitória de Ektor sobre o dragão vermelho.

No Primeiro Mercado também é possível encontrar a taverna de Syndel Rosevox (Barda 6), uma donzela filha de uma poderosa família nobre de Ektória, que estudou na Academia Argêntea, mas abandonou os estudos arcanos para se dedicar à sua grande paixão: Música. Syndel se tornou uma Barda consagrada em Ektória, e eventualmente Larduron (Elfo Feiticeiro 5), antigo colega de Syndel na Academia Argêntea, em uma visita à cidade, a procurou e ficou encantado com sua voz. O Elfo desenvolveu um item mágico especialmente para conter as músicas de Syndel, e as garrafas logo se tornaram uma sensação em Ektória e Tebrynia.

A cidade também é conhecida por ter o maior templo de Hadorn de todo o reino. Uma imensa construção de granito, sólida e

Garrafa Cantante de Syndel

Raridade: Muito Raro (350 moedas)

Descrição: Esta garrafa mágica só é encontrada na Taverna do Rouxinol, em Ektória, ou no mercado de Tebrynia. Trata-se de uma garrafa de louça tampada com uma rolha. Quando a rolha da garrafa é removida, a garrafa emite uma agradável coletânea de músicas cantada por Syndel Rosevox – Syndel oferece garrafas com dois tipos de músicas: Relaxantes e Festivas – por cerca de uma hora, ficando inerte pela próxima hora. A música pode ser interrompida a qualquer momento tampando a garrafa com uma rolha (o que faz com que o encantamento fique inerte por uma hora).

Encantamento: Efeito [Som Ilusório 200 moedas] (Acesso, Prazo). Dificuldade 14, custo em Mana 125, garrafa de cerâmica obra-prima (50 moedas).

com poucos adornos, é o local de treinamento da Hoste de Hadorn, e de onde Rinard Janks (Guerreiro Cruzado 9), o Capitão da guarda, organiza a proteção da cidade. O contingente de soldados de Gardóvia é impressionante, contando com cerca de 500 soldados (Guerreiros 2-5) e 300 clérigos de Hadorn (Sacerdotes 2-5), que são empregados não apenas na proteção da cidade, mas também utilizados pelo reino como exército permanente. A maioria dos nobres de Tebryn envia pelo menos um de seus filhos para treinar com a Hoste, e portar a insígnia de Hadorn é considerado uma grande honraria – principalmente porquê os duríssimos treinamentos da Hoste faz com que a maioria dos recrutas desistam antes de completarem o seu primeiro ano de treinamento.

O Bairro das Docas de Ektória também é famoso pelo pesado trânsito de embarcações vindas de Dagothar e Londérien. A maioria das embarcações vindas desses reinos aporta aqui, e toneladas de iguarias élficas, aço anão, madeiras e minérios raros, entre outros produtos exóticos, são desembarcados todos os dias e, subsequentemente enviados para toda Tebryn.

BRAKTAR

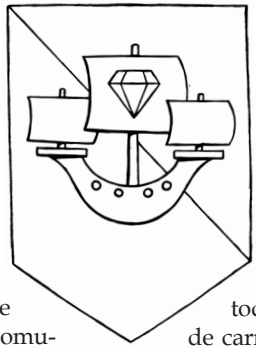
Um forte erguido há alguns séculos atrás como linha de proteção contra possíveis ataques da Legião que nunca vieram, Braktar viu uma cidade se formar ao redor da fortaleza central. Em pouco tempo os moradores da cidade aprenderam a lidar com os perigos das Terras Venenosas, que separam Tebryn de Dagothar, e as poucas caravanas que viajam por terra entre os dois reinos podem contar com patrulheiros especializados em lidar com os perigos daquela região – tanto animais e monstros quanto plantas e terrenos perigosos. Além disso, muitos alquimistas fazem da cidade sua morada, estudando o solo, animais e plantas das Terras Venenosas para descobrir propriedades úteis. De fato, Braktar é uma das cidades com a maior concentração de alquimistas em toda Tebryn, depois de Lonjágua, e é ali que são produzidos muitos dos antídotos e poções que são exportadas para a parte mais oriental do reino.

Recentemente Braktar vêm lidando com ataques de criaturas reptilianas vindas das Terras Venenosas. Alguns dizem que são dagonires, outros que são Naga, outros ainda que são membros de uma raça desconhecida ou mesmo que são mutantes ou mortos-vivos que se desenvolvem nas Terras Venenosas quando exploradores se perdem na região. A verdade é incerta, porque os corpos das criaturas se dissolvem depois que elas são destruídas, e ninguém conseguiu identificar que tipo de criatura eles são.

LÍRIA

Líria é uma grande cidade agrícola que repousa ao longo do Rio das Almas, na fronteira entre os condados de Gardóvia e Miralda. Apesar do culto a Hadorn ser presente na cidade, como em todo o condado, Ellenis e Denalla são bastante cultuadas na cidade também, e festivais anuais a essas divindades – particularmente nas épocas de plantio e colheita, na primavera e no outono – atraem muitos visitantes todos os anos. A culinária de Líria é bastante conhecida, com influência dos muitos Elfos e Metadílios que vivem na cidade. Os pães, queijos e vinhos produzidos em Líria são apreciados em toda parte oriental de Tebryn, e caravanas levando esses produtos são bastante comuns nas estradas da região.

CONDADO DE ALBIEREM



O Condado de Albierem é, sem sombra de dúvidas, o mais culturalmente diverso em toda a região de Tebryn. Além do segundo maior porto do reino, que recebe diariamente Anões, Elfos, Levent e Aesires vindos de seus reinos de origem, o condado também possui florestas extensas, lar de Centauros, Faens, Faunos e Tailox. Contendo ainda uma comunidade Mahok nas colinas rochosas próximas de Adieren uma grande quantidade de aldeias Grotons na floresta da orla, entre Adieren e Garratenta, abriga tanto do povo do mar – na Enseada dos Patos – quanto do povo do rio – no Rio do Destino. O condado fervilha em diversidade cultural. Sua culinária inusitada é conhecida em todo o reino, e pratos criados aqui são usados em toda Tebryn – geralmente temperados com especiarias importadas de Adieren.

Há alguns bandos desorganizados de gnolls na região – residentes de longa data, da época da queda de Stafford – e apesar deles causarem problemas em algumas rotas comerciais ao longo do condado, algumas comunidades silvestres, principalmente na Floresta da Névoa, mantêm boas relações com eles.

Além dos gnolls que erram pela região, os viajantes devem tomar cuidado com as várias ruínas, algumas datando de antes da Revoada dos Dragões, que podem conter mortos-vivos. Até mesmo as ruínas de Stafford, explorada extensivamente ao longo dos anos, ainda apresenta sinais de ocupação por essas criaturas, e mesmo com o condado empregando mercenários e aventureiros para cuidar da situação de tempos em tempos, a presença de mortos-vivos em Stafford persiste.

Albierem produz uma boa quantidade de carne, advinda de várias fazendas de gado e da caça praticada em todas as florestas do condado. Há poucas fazendas agrícolas, e boa parte do alimento da capital é adquirida de Miralda. A carne produzida no condado, no entanto, chega a todo o leste de Tebryn, seja na forma de carne salgada ou através de caravanas dos Corvos Negros.

ADIEREN

Regente: Duque Gultan Toths
População: 22.750 habitantes
Raças: Humanos (50%), Anões (15%), Elfos (15%), Aesires (5%), Levent (5%) e outros (10%).

Adieren é o segundo maior porto de Tebryn, rivalizando com Ektória, apesar de muitos habitantes da cidade falarem que o volume de navios que chegam ao porto é maior do que aqueles que aportam na capital de Gardóvia, e que Ektória só mantem o título de maior porto do reino por uma questão histórica. De fato, enquanto a maioria dos navios contendo matéria-prima de Dagothar e Londérien preferem ir para Ektória, muitos mercadores trazendo especiarias, transportando passageiros e itens exóticos preferem vir à Adieren. Além disso, o porto recebe muitas embarcações vindas de Eishelm, cujas rotas incluem o Arquipélago das Três Irmãs e a Ilha da Prata. É comum que esses navios passem por Porto Tartaruga e Kerrck, mas a maioria não vai além de Narval, o porto de pescadores do condado, onde abastecem para a jornada de volta ao outro lado do Mar do

Comércio, nunca chegando a Ektória.

O administrador de Adieren é o Duque Gultan Toths (Espadachim aprendiz de Senescal 9), um corsário aposentado que até cerca de 20 anos atrás era membro dos Lobos dos Mares. Dizem que a aposentadoria de Toths deixou os Lobos sem uma liderança forte, e que o crescimento da pirataria se deve à falta da liderança dele. De fato, Toths foi um corsário famoso, respeitado por sua inteligência e coragem, e sua liderança eficiente durante seu tempo como corsário lhe rendeu a posição de Conde e a liderança de Aldieren. Quando Toths assumiu a liderança do condado, vários outros capitães que navegavam sob seu comando também mudaram de profissão, convertendo seus navios de guerra em navios de transporte. A maioria desses navios ainda faz navegação de cabotagem em Tebryn, e apesar de ajudarem a manter a ordem em suas rotas – afinal suas tripulações são formadas por ex-combatentes que não tem problemas em resolver problemas com piratas – sua mudança de profissão deixou uma lacuna na defesa da costa do reino. Apesar da área entre Narval, a Ilha da Prata e, ironicamente, a Baía dos Piratas ser notoriamente livre de pirataria, Ektória e a costa oeste de Tebryn sofrem com ataques de tempos em tempos. De fato, considerando a rivalidade entre os dois portos, o Conde Esterlin II já deixou claro que a falta de proteção em Ektória por parte dos Lobos dos Mares é uma manobra de Toths para enfraquecer as rotas até sua cidade. Desnecessário dizer que as relações entre os dois Condes é, no mínimo, inamistosa.

Grim Arnson (Aesir Espadachim 7), um ex-corsário dos Lobos dos Mares tornou-se, há alguns anos, Alcaide de Adieren a pedido de Toths. A tripulação de Arnson, quase toda composta de Aesires ainda navega com os Lobos dos Mares, e Grim trouxe consigo apenas dois deles (Guerreiros 5) para servirem como seus Mastins. A guarda da cidade, sob o comando de Grim, é composta por um grupo heterogêneo de Guerreiros, Espadachins, Ladinos, Sacerdotes e Feiticeiros de várias raças diferentes – Humanos, Anões, e Tailox em sua maioria, mas alguns Grotons, Aesires e até mesmo um par de Astérios e Mahoks fazem parte do grupo – com um número que varia bastante o tempo todo, com alguns ex-integrantes dos Lobos dos Mares se juntando à guarda e vice-versa. Grim conta com a presença de 300 homens, já que esse é o menor número que a guarda da cidade já teve, mas é relativamente fácil para ele triplicar esse número em questão de dias, se contatar seus antigos contatos nos Lobos dos Mares. Apesar da guarda da cidade ser feita por esse grupo liderado por Grim, a Hoste de Hadorn é nominalmente, ao menos, responsável pela proteção da cidade, mas há poucos membros da organização na cidade, e eles geralmente trabalham apenas mantendo a segurança de prisões, tribunais, templos e prédios administrativos de Adieren. Os dois grupos desprezam abertamente o outro, e conflitos entre eles acontecem com frequência, geralmente com nada mais do que algumas lesões leves ou um eventual braço quebrado, mas, mortes já foram registradas.

YALK

Yalk foi uma povoação fundada por Centauros expulsos da Floresta dos Antigos séculos atrás, quando expedições decidiram explorar as ruínas dos reinos élficos na região. Acabou se tornando um importante entreposto comercial, e cresceu consideravelmente ao longo dos séculos. A cidade se estende por quilômetros, com habitações, lojas e oficinas

separadas por amplas áreas de pastagens e bosques esparsos. A maioria das raças mais civilizadas considera a cidade desorganizada por não possuir um centro comercial – ou qualquer tipo de centro estabelecido, na verdade – mas a comunidade atrai muitos membros de raças silvestres. A maioria dos habitantes é composta por Centauros, Faens, Faunos e Tailox. Elfos são notoriamente escassos em Yalk, devido ao fato de que os Centauros se ressentem ainda hoje por conta dos confrontos entre as duas raças que resultou na fundação da comunidade original de Yalk. Além dos Elfos, raças mais civilizadas são incomuns em Yalk, e mesmo a presença humana é rara.

Ellenis é a divindade mais amplamente cultuada na cidade, e apesar de não haverem templos dedicados a ela – ou qualquer outra divindade – festivais em sua homenagem são celebrados várias vezes ao ano. Estes festivais, sempre regados por quantidades exorbitantes de cerveja e hidromel, tendem a explodir em violência, mas as brigas, apesar de brutais, geralmente duram pouco, e não afetam a continuidade dos festejos.

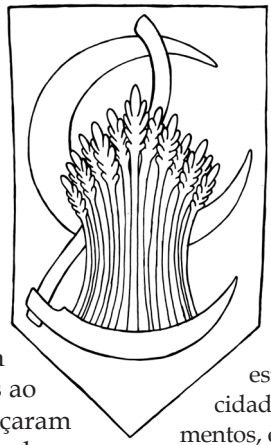
ANARIEN

Anarien é uma comunidade silvestre da Floresta da Névoa, morada de muitos Centauros, Faunos e Faens. Apesar de alguns Elfos vindos de Londérien terem feito sua morada aqui, é bastante raro encontrar Elfos vindos da Floresta dos Antigos. A animosidade comum que eles recebem dos Centauros de Yalk faz com que a maioria se mantenha afastada da Floresta da Névoa. Os Centauros de Anarien, no entanto, sentem pouco ressentimento para com os Elfos, e aqueles que decidem fazer sua residência na região são, geralmente, bem recebidos. O que torna Anarien particularmente curiosa é o fato de que, além de muitos Hamelins terem escolhido a cidade como moradia – a raça geralmente prefere comunidades mais urbanizadas – muitos dos habitantes da cidade são gnolls. Alguns bandos remanescentes da tomada de Ektória séculos atrás acabaram se refugiando na Floresta da Névoa, e os Centauros, Faunos e Faens que residiam na região, não tendo qualquer tipo de contato anterior com a raça, acabaram travando contato de forma mais ou menos pacífica com esses bandos errantes. Eventualmente estes laços se fortaleceram, e os gnolls eventualmente se estabelecendo permanentemente na floresta, mantendo boas relações com os outros habitantes da região. Incursões da Hoste de Hadorn ainda adentram a Floresta da Névoa de tempos em tempos, culpando esses gnolls por ataques a caravanas e viajantes em Gardóvia, e os atritos entre os dois condados são frequentes devido a essas invasões, consideradas totalmente despropositadas pelos habitantes da Floresta da Névoa.

CONDADO DE MIRALDA

O Condado de Miralda é o menor dos condados de Tebryn em extensão, e apesar de não possuir uma história de glórias passadas, é extremamente importante para o reino. Isso se deve pelo fato de Miralda ter as maiores extensões de cultivo e criação de gado de Tebryn. Os campos da região são extremamente férteis, e a maioria das cidades do condado se desenvolveu ao redor de fazendas que acabaram por crescer devido à necessidade de mais mão de obra para

o plantio, colheita e transporte de alimentos. Miralda fica em uma posição estratégica dentro do reino, entre as mais antigas cidades da região – Ektória e Stord – e da capital, Tebrynia. Graças a isso, a área cresceu de forma contínua e estável ao longo dos anos. Pontos tradicionais de parada de caravanas viram hospedarias surgirem ao longo da estrada, e graças ao terreno fértil, fazendas começaram a surgir ao redor desses paradouros, tornando-se pequenos povoados, aldeias e, eventualmente, cidades. Inicialmente a produção de alimentos de Miralda atendia caravanas indo e vindo da Cordilheira dos Cristais para a costa de Tebryn, permitindo que viajantes adquirissem alimentos frescos em suas jornadas. Eventualmente, com a fundação de Tebrynia, a região cresceu para abastecer a capital de forma mais eficiente, e o reino não poupou esforços para manter a região livre de feras perigosas e de bandoleiros. Graças a isso Miralda cresceu e se tornou um condado pacífico e próspero, com uma população pacata e simples, ligada à terra e bastante satisfeita com isso.



MIRALDA

Regente: Conde Fianis Haigh

População: 25.300 habitantes

Raças: Humanos (65%), Elfos (20%), Metadílios (10%) e outros (5%).

Essa cidade cresceu com o avanço das zonas rurais na região do lago Espelho de Ellenis. Esta região é muito fértil e favorece a agricultura, mas muitas criações de gado também podem ser encontradas mais para o interior do condado. A cidade é grande, com casas cercadas por jardins bem cuidados e ruas largas. O centro da cidade possui um grande mercado de alimentos, com uma imensa área pavimentada aonde caravanas de todo o reino vêm para abarrotar suas carroças e partir em todas as direções. Há um bom número de estalagens e tavernas no centro da cidade, ao redor do mercado de alimentos, e apesar da maioria delas fechar suas portas cedo – camponeses e mercadores costumam acordar cedo para aproveitar o máximo do dia em suas jornadas de trabalho – a maioria das estalagens abre suas portas a qualquer hora para receber viajantes cansados.

A cidade não é organizada em bairros, e à medida que se afasta do centro, a cidade vai ganhando uma conformação de comunidade pequena, com habitações, lojas e oficinas que garantem que seus moradores não precisam se afastar muito de suas casas para adquirir os bens e serviços de que necessitam. Há pequenas criações de animais e hortas familiares na área mais urbana de Miralda, intercaladas com as moradias e lojas, mas ao redor do centro urbano da cidade fazendas de gado e plantações cobrem vastas áreas.

Além da criação de animais para fornecimento de carne, leite, ovos e lã, há algumas fazendas de criação de cavalos e aríetes na região, já que tração animal é extremamente importante para a região. A maioria das plantações se concentra em grãos, legumes e frutas, e especiarias são produzidas apenas em hortas particulares. Trigo, milho, abóboras, batata, aipim, cebola e café são os produtos mais produzidos na cidade, e po-

mares extensos de nozes, pêssego, abacate, maçã e frutas cítricas são bastante comuns.

Miralda é governada pelo Conde Fianis Haigh (Elfo Druida 10), cujo título de Conde foi dado por Kirk van Strauss, mais de 50 anos atrás. Fianis não tem uma residência fixa, e viaja muito pelo condado, visitando círculos de Druidas, aconselhando sobre plantio e colheita oferecendo sua extensa capacidade mágica onde quer que seja necessário. Na época do plantio e da colheita é praticamente impossível encontrar-se com o Conde, já que ele e sua esposa, Vanedwyn (Elfa Druida 8) viajam através das cidades para verificar se tudo está correndo bem. Seu filho, Careth (Elfo Patrulheiro 5), Burgomestre da cidade, é quem fica no comando do condado nessas ocasiões. Careth mantém um pequeno contingente de caçadores (30 Patrulheiros 2-4) como seus Mastins, que protegem as plantações e lidam com arruaças nas zonas rurais, enquanto um pequeno contingente de soldados da Hoste de Hadorn (50 Guerreiros 2-5) liderados pelo Alcaide Loras Crina-Longa (Centauro Guerreiro 6) cuidam da baixa criminalidade encontrada no centro urbano da cidade.

FORJAGUARDAS

Regente: Baronesa Fraun Aisenfuss.

População: 7.500 habitantes.

Raças: Anões (60%), Humanos (20%), Firas (8%), Mahoks (8%), outros (4%).

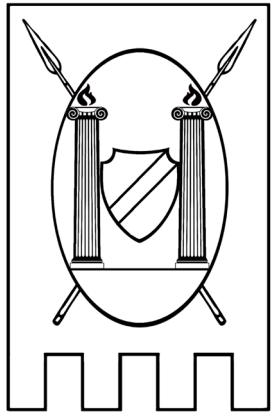
Forjaguardas se iniciou como um pequeno assentamento de mineiros Anões que encontrou uma área de mineração de cobre e hulha na estrada de acesso a Stord. Algumas habitações começaram a aparecer no local, e eventualmente uma estalagem para negociantes vindos de Stord foi construída – a Taverna do Garimpeiro, ainda em funcionamento e uma das mais frequentadas de Forjaguardas. As minas de cobre e hulha se mostraram mais ricas do que os Anões esperavam, e por anos a cidade cresceu ao redor da exploração das mesmas. Eventualmente as áreas esgotadas das minas foram transformadas em ferrarias, oficinas e moradias para os mineiros e até mesmo a administração da cidade eventualmente foi transferido para as galerias subterrâneas da cidade.

Apesar da extração de cobre e hulha ainda serem um dos negócios que movem Forjaguardas, a cidade logo se tornou em um centro de ferreiros que inicialmente se instalaram na cidade para transformar minério bruto em lingotes prontos para uso, que então eram enviados para Stord, Tebrynia ou Ektória. Com o tempo, gerações de ferreiros habilidosos passaram a trabalhar o bronze retirado das minas, e o contingente de ferreiros da cidade acabou por despertar o interesse das cidades da região. Carregamentos de ferro e aço vindos de Stord abasteciam os ferreiros da cidade, e eventualmente Ektória passou a importar mais armas e armaduras de Forjaguardas do que ferro e aço em lingotes de Stord, sendo que hoje a cidade é responsável por fabricar, modificar e consertar as armas e armaduras da Hoste de Hadorn. E com um número sempre crescente de aprendizes ávidos para melhorar suas habilidades com metal, aventureiros que passam pela cidade costumam aproveitar os preços módicos para terem suas armas e armaduras ajustadas ou remendadas. Além disso, praticamente qualquer arma ou armadura de aço pode ser encontrada na cidade à venda, sempre com qualidade que varia de normal à obra-prima. Versões de bronze e cobre também são fáceis de encontrar, geralmente ricamente decoradas, e usadas como itens de decoração ou preparadas para serem encantadas por Artífices. Itens feitos de outros materiais são bastante raros de ser encontrados

em Forjaguardas, mas, por encomenda, é possível conseguir que armas e armaduras de metais menos comuns sejam feitos sob medida. Forjaguardas também é responsável por fundir as moedas de cobre utilizadas em Tebryn, apesar das moedas feitas de ouro e prata serem produzidas em Stord.

A maioria dos habitantes de Forjaguardas é formada por Anões, mas há um bom número de Humanos, Mahoks e Firas instalados na cidade. Aventureiros de todas as raças podem ser encontrados de passagem na cidade, e grupos bastante diversos são comuns por aqui. Muitos Astérios vindos de Parband apreciam a cidade também, já que os Anões tem pouca antipatia por eles – diferente da maioria das outras raças de Tebryn – e há uns poucos deles que se tornaram habitantes permanentes de Forjaguardas, incluindo Koma Whanoke (Astério Guerreiro 4), Alcaide da cidade e braço direito de Lofar Aisenfuss (Anão Patrulheiro 5), o Burgomestre da cidade. Lofar é casado com a Baronesa Fraun Aisenfuss (Anã, Senescal 6) e eles são considerados excelentes administradores pela população da cidade. Como o casal não tem filhos, é incerto quem assumirá a administração quando eles decidirem deixar seus posto – o que eles já vem dando sinais de que desejam fazer. Alguns dizem que Koma seria a primeira opção de Lofar, o que faria dele o primeiro Astério a ter uma posição administrativa em Tebryn, mas a maioria aposta que Stord irá apontar novos administradores, e existe uma certa tensão na cidade devido à isso – alguns apoiam a nomeação de Koma, outros prefeririam uma administração mais tradicional, e isso tem gerado alguns atritos entre a população.

CONDADO DO VALE



Um dos condados do extremo oeste de Tebryn, o Condado do Vale tem esse nome por compreender a região do Vale das Orquídeas, uma imensa depressão dominada por florestas onde, não surpreendentemente, várias espécies de orquídeas encontram o clima ideal para florescer. O Vale das Orquídeas termina em vastas áreas de campinas a oeste, e a leste ele se afunila até terminar em um paredão de pedra cuja única passagem na direção do centro de Tebryn é a Ravina de Nill, uma estreita passagem engastada na rocha por um córrego sonolento, no topo do qual está assentada a cidade de Altéria.

O vale fornece uma proteção natural para o reino de Tebryn contra os avanços arkanitas, já que o único meio de atravessa-lo é através da Ravina de Nill. A outra opção é contornar o vale através do Vale do Dragão, vários quilômetros a oeste. Graças a isso, o vale já foi palco de batalhas brutais e uma série de fortificações foi construída – e destruída – ao seu redor. Dessas, as únicas duas fortalezas que sobrevivem até hoje são Altéria, sobre a Ravina de Nill, e o Forte da Avalanche, no extremo sul do vale.

O Vale das Orquídeas já foi território de Arkânia no passado, mas foi eventualmente dominado por Tebryn cerca de 800 anos atrás. Durante os três séculos que se seguiram a posse do vale passou de um para o outro reino, com fortalezas sendo erguidas,

tomadas, destruídas e reformadas apenas para serem destruídas uma vez mais, até que cerca de 500 anos atrás a construção do Forte Clade, nos campos ao sul do vale consolidou o domínio da região por Tebryn.

O vale tem uma imensa quantidade de ruínas de antigas fortalezas tanto arkanitas quanto tebrynianas que geralmente servem de local de descanso para tropas tebrynianas de passagem pela região, mas que ficam desocupadas a maior parte do tempo – sendo muitas vezes usadas como esconderijos temporários de foragidos, batedores arkanitas ou mesmo como covil de monstros da região.

Oficialmente, o Rio da Fonte Luminosa marca a fronteira sul do condado, e as duas fortalezas nos campos ao sul do rio, Aiaha e o Forte Clade são considerados territórios de Tebryn em área disputada – os Campos de Sangue, no centro do qual foi construído o Forte Clade, são considerados territórios hostis tanto por arkanitas quanto por tebrynianos. Enquanto Aiaha é administrada pela Hoste de Hadorn, o Forte Clade é oficialmente responsabilidade da Ordem da Espada de Mirah. No entanto, é o Condado do Vale quem fornece alimento, transporte e mão de obra para a manutenção de ambas as fortalezas – o que é uma fonte constante de desentendimentos entre o Conde Chantanter e a administração dessas organizações. A evasão recente dos habitantes de Altéria apresenta um desafio para o condado em manter as fortalezas abastecidas, e o Conde culpa justamente as duas organizações de assustarem a população do condado com suas movimentações de tropas constantes, fazendo com que a maioria dos habitantes de Altéria acredite firmemente que os avanços arkanitas são muito mais tenazes do que são na realidade.

ALTÉRIA

Regente: Conde Mikal Chantanter
População: 17.800 habitantes
Raças: Humanos (65%), Anões (20%), Outros (15%).

A capital do Condado do Vale, Altéria já viu dias melhores em seu passado recente. Apesar dos conflitos com o reino vizinho serem constantes, os ataques arkanitas à Tebryn em anos recentes, que incluíram a tomada de algumas cidades da fronteira e se alastraram pelo interior do Vale das Orquídeas, assustaram a população da cidade, que tem evadido Altéria em um fluxo constante. Por conta disso, a população da cidade, que já foi de mais de 30 mil habitantes, está reduzida a pouco mais da metade disso atualmente.

Altéria foi fundada em um pequeno planalto no extremo oeste da Cordilheira dos Cristais, acima do Vale das Orquídeas. Inicialmente uma grande fortificação que protegia a única passagem ligando os vales e a borda oeste da Floresta dos Antigos, Altéria nunca viu muitos combates, que sempre se concentraram no outro extremo do vale, às margens do Rio da Fonte Luminosa. Depois da construção do Forte da Avalanche, a tranquilidade da região aumentou consideravelmente, e Altéria acabou florescendo como uma grande e imponente cidade.

A cidade é dividida em três partes distintas: O forte, onde a fortificação original abriga a casa dos nobres e o quartel da guarda, na parte mais próxima à Ravina de Nill, sendo toda cercada por uma alta muralha com apenas um grande portão quase sempre aberto que liga essa parte da cidade ao mercado, que se estende ao sul das muralhas da fortificação, e se divide nos bairro dos artesãos ao longo das muralhas do forte, onde a maioria das lojas

e oficinas de artesãos, artífices e tavernas podem ser encontradas e a cidade baixa, ao redor do bairro dos artesãos, que serve de morada para a maioria dos mercadores e fazendeiros ricos, além de ter algumas pousadas e estalagens. As fazendas, cujas terras se estendem por quilômetros ao leste e norte do planalto, são separadas do resto da cidade por um grande aglomerado de galpões e armazéns que servem para fazer a estocagem dos agricultores da região, venda de produtos e algumas lojas de alimentos. Ao norte dos armazéns fica o Bairro dos Lenhadores, e ao sul fica o Bairro das Pedreiras, dois grandes bairros com construções amplas, dedicados a produzir matéria prima para construções e também extração de carvão mineral e produção de lenha para o aquecimento das geladas casas de pedra da cidade.

As casas do forte são todas feitas de pedras, e quase todas as casas do mercado são feitas, ao menos em parte, do mesmo material. Algumas possuem um andar térreo de pedra com andares superiores construídos de madeira, que é o tipo mais comum de construção nas casas das fazendas. Construções com três, quatro ou mesmo cinco andares são comuns, e quase nenhuma casa tem apenas o andar térreo. No forte, a maioria das construções é ligada uma a outra por passarelas nos andares superiores, e entre os moradores da cidade é comum dizer que os nobres da cidade nunca tocam seus pés no chão da cidade. No mercado algumas construções também apresentam passarelas ligando umas às outras, e à medida que muitos moradores deixaram a cidade e venderam seus edifícios para vizinhos, essa prática vem se tornando mais comum. Com o êxodo da cidade, a maioria das atividades noturnas acabou minguando, e a cidade fica praticamente deserta durante a noite, o que aumentou os crimes consideravelmente. Assaltos e arrombamentos são bastante comuns, mesmo com o empenho da guarda em manter a ordem.

A cidade é administrada pelo Burgomestre Stefan Silvis (Paladino 6) com o auxílio de 40 Paladinos da Hoste de Hadorn (Humanos e Anões Paladinos 1-4) que servem como seus Mastins, mas também auxiliam a guarda da cidade. Elmeara Opesh (Fira Guerreira 5) é a Alcaidina da cidade, e conta com um grupo de soldados veteranos (60 Guerreiros 3-4) das batalhas na fronteira e alguns sentinelas (40 Humanos e Anões Patrulheiros 2-3) para manter a ordem na cidade. Graças à evasão que vem ocorrendo, no entanto, a tarefa tem sido difícil, já que há uma grande demanda de escoltas para as caravanas saindo da cidade deixa poucos guardas para fazer a manutenção da cidade.

A cidade tem uma população majoritariamente humana, mas Anões são bem comuns na cidade, a maioria descendentes dos trabalhadores que ergueram a primeira fortificação acima da Ravina de Nill. Como a cidade fica relativamente próxima da Floresta dos antigos, Elfos, Centauros, Faens e Faunos também são comuns na cidade, particularmente no Bairro das Fazendas, geralmente trabalhando para os agricultores, mas um bom número de Faens e Elfos mantém lojas no bairro do mercado. Mahoks são raros, mas costumam vir à cidade para comprar e vender itens, e alguns se estabeleceram na cidade.

Há várias famílias nobres na cidade, mas a maioria delas tem apenas um ou dois representantes na cidade, já que a grande maioria dos nobres decidiu deixar a cidade em direção à segurança do leste, longe das fronteiras do reino. A família Chantanter é a mais numerosa, e o Conde

Mikal Chantanter (Paladino 4) é o atual responsável pela cidade. Os Silvis são segunda maior família da cidade, e muitos postos de importância dentro da Hoste de Hadorn na cidade são ocupados por eles.

A cidade tem um grande quartel, que além de uma ala para treino e moradia de soldados também possui um templo de Hadorn em seu interior. Hadorn é a divindade mais popular em Altéria, mas há um templo dedicado à Tríade Divina no forte, além de um templo dedicado a Denalla no Bairro dos Artesãos e outro dedicado a Ellenis em um grande descampado na área das fazendas, onde grandes festejos são realizados na primavera, outono e verão.

A cidade oferece praticamente quaisquer bens ou serviços lícitos possíveis, mas apenas durante o dia. À noite, até mesmo encontrar tavernas abertas será difícil – apenas a Pedra Pontuda, uma taverna do Bairro dos Artesãos, permanece aberta a noite toda. A taverna é ligada a uma estalagem, e o proprietário, Vik Standesteen (Anão Rúnico 6) também mantém uma botica na cidade, e pode ser encontrado a qualquer hora do dia em algum desses três locais e sempre está pronto para vender poções naturais e mágicas.

Forte da Avalanche

Este forte foi construído como sede da Armada da Aurora, uma Ordem de Paladinos de Arkânia, mais de mil e trezentos anos atrás. O forte viu inúmeras batalhas, e eventualmente foi tomado pela Hoste de Hadorn cerca de 800 anos atrás. Desde então, a fortaleza construída na encosta das montanhas do extremo ocidental da Cordilheira dos Cristais se manteve sob domínio tebryniano.

Os Anões de Stord tinham um plano, nunca concluído, de ligar a fortaleza às sessões mais ocidentais de Stord, e as galerias iniciais que foram construídas na fortaleza, na direção do interior das montanhas da cordilheira acabaram por servir de habitação para um enorme número de Anões e Mahoks. Apesar de nunca terem alcançado Stord, os engenheiros do forte conseguiram encavar túneis que atravessam toda a Cordilheira dos Cristais até o interior de Tebryn. Essas passagens, no entanto, são estreitas e não permitem um grande fluxo de viajantes de cada vez. Assim, apesar da maioria do abastecimento de bens e materiais para construção e manutenção da fortaleza ser feita através da passagem pelo interior das montanhas, as movimentações de tropas e as rotas de comércio até o forte – e para Aiaha e o Forte Clade – ainda são feitas através de Altéria, pela Ravina de Nill.

Apesar do imenso contingente de soldados – entre quinhentos e dois mil homens, dependendo da época do ano – que estão constantemente na fortaleza, a maior parte da população do forte é formada pelos cerca de três mil mineiros, arquitetos, alvanéis, cozinheiros, ferreiros (além de suas famílias) que trabalham para a manutenção e ampliação da fortaleza e dos cuidados necessários para as tropas do local. Graças à quantidade de moradores da fortaleza, o túnel que atravessa as montanhas vem sendo reformado para comportar, além das moradias de soldados e suas famílias e oficinas de operários, lojas, tavernas e até mesmo estalagens. De fato, uma grande galeria na parte oposta à da fortaleza tem uma estrutura muito semelhante àquela encontrada nas cidades subterrâneas de Dagothar, e até fazendas de criação de gado e de plantio de grãos tem aparecido nos campos ao redor da boca do túnel.

AIAHA

Uma antiga fortaleza arkanita tomada por forças tebrynianas quase seiscentos anos atrás, Aiaha foi ampliada para se tornar uma cidade portuária. Os constantes ataques marítimos de Arkânia, no entanto, fizeram com que o porto fosse abandonado, e atualmente apenas algumas poucas embarcações comerciais mais ousadas chegam até o local. As docas foram convertidas em moradias e lojas, e o porto é mais usado para pesca do que para seu propósito original. Aiaha possui poucos moradores fixos, servindo principalmente de posto de passagem para tropas a caminho do Forte Clade. Várias sessões da fortaleza estão destruídas – algumas desde a época da queda da fortaleza, outras devido à falta de manutenção – e apenas os três quartéis dentro da estrutura recebem atenção devida. Graças a isso, a maioria da cidade nova – como é chamada a parte da fortaleza que foi ampliada pelo governo tebryniano – foi dominada por uma grande favela em meio às ruínas decadentes. A população do local, composta por cerca de quinhentas pessoas das mais variadas raças, no entanto, não reclama da situação, já que a maioria dos moradores é formada por criminosos, proscritos, ex-escravos e mendigos – tanto de Tebryn como de Arkânia – que encontraram no local uma maneira de viver em uma situação de relativa civilização. Os soldados que passam pelo local fazem vista grossa à situação, não apenas porque a vida dos habitantes de Aiaha é pouco melhor do que seria em uma prisão, mas também porque tentar levar os moradores à justiça seria, no mínimo, contraproducente. Devido a isso, apesar da posição insegura da cidade e da situação de quase miséria dos moradores, Aiaha é uma cidade pacata e tranquila, com pouca violência e criminalidade quase inexistente.

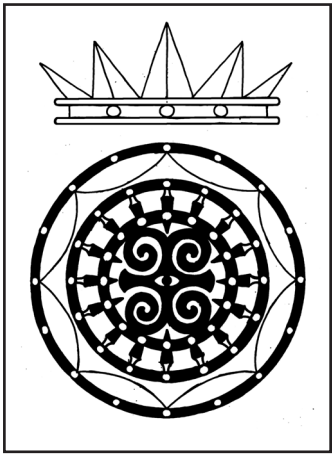
FORTE CLADE

Esta fortificação imensa ergue-se imponente no alto de um amplo platô rochoso, e de suas muralhas é possível enxergar quilômetros do terreno à volta, formado por um vasto cerrado plano, praticamente estéril. As muralhas externas da fortaleza foram erguidas em um único dia por um círculo druídico de Mahoks da Cordilheira dos Cristais, e são consideradas virtualmente indestrutíveis. De fato, os mesmos Druidas que ergueram as muralhas da fortaleza se ocupam atualmente da manutenção de imensas galerias subterrâneas sob a fortaleza, onde cultivam vários tipos de cogumelos comestíveis, o que faz com que a fortaleza seja capaz de suportar cercos longuíssimos, tornando Forte Clade ainda mais impressionante.

As tropas da Ordem da Espada de Mirah se responsabilizaram por erguer estruturas no interior das muralhas externas, e ao longo dos anos foram construídos quartéis, estábulos, enfermarias, celeiros, cozinhas, depósitos e forjas. A fortaleza pode suportar um contingente de até cinco mil soldados, mas raramente tem mais do que metade disso. O forte não tem habitantes permanentes, e soldados, curandeiros, Sacerdotes, ferreiros, cozinheiros e alvanéis que trabalham no lugar são substituídos com frequência. Enquanto soldados podem servir no forte por até um ano, os civís que trabalham no local são contratados por períodos de, no máximo três meses. Até mesmo os Druidas que cuidam das fazendas subterrâneas permanecem pouco tempo no local, e apenas Inko, o Vermelho (Juban Paladino 13), um dos soldados que lutou sob

o comando de Kirk, o Rei de Ferro, 40 anos atrás para libertar o forte do cerco imposto por Arkânia permanece no local como comandante do forte. Diz à lenda que Inko foi responsável por salvar a vida de Kirk durante o cerco, e teria jurado que enquanto fosse vivo, ele não permitiria que outro Rei tebryniano fosse ameaçado pelos arkanitas. Se essa é ou não a justificativa para que Inko tenha permanecido no forte é incerto, mas sua inflexibilidade, capacidade estratégica e ódio pelos arkanitas são lendários.

CONDADO DE FAENDUL



O Condado de Faendul foi erguido sobre as ruínas de um antigo império anterior à Revoada dos Dragões que deixou inúmeras fortalezas abandonadas sobre as quais várias cidades foram construídas ao longo dos séculos que se seguiram ao Expurgo. Uma dessas cidades foi Faendul, cuja importância valeu a ela o título de capital do condado. Faendul foi uma cidade extremamente influente, governada por Feiticeiros poderosos e com bibliotecas arcanas que rivalizavam com aquelas da Academia Argêntea e de Tebrynia. Tragicamente esse poder arcano todo não foi capaz de evitar que a cidade caísse diante de uma praga devastadora que devastou praticamente toda a população da metrópole. Hoje as muralhas da cidade jazem, vazias, e muitos consideram a cidade como amaldiçoada. Apesar da praga que devastou a cidade não ter se espalhado, e dos poucos corajosos exploradores da cidade não terem sido afetados por ela, a maioria das pessoas consideram má sorte passar por perto da cidade, e as rotas comerciais da região foram desviadas para que os viajantes não passem próximos à antiga capital do condado. Marcos de pedra foram colocados nas rotas próximas da cidade, avisando da proximidade das ruínas, já que muitos viajantes que acamparam nas proximidades da cidade relataram pesadelos perturbadores e ataques de mortos-vivos. Os Paladinos da Ordem da Espada de Mirah fazem incursões frequentes aos arredores das ruínas, mas raramente reportam eventos fora do comum – apesar da presença de mortos-vivos na região ser um pouco mais alta do que em outras áreas do condado. No entanto, até mesmo eles são proibidos de entrarem na cidade propriamente dita, já que não se tem certeza absoluta se a praga que afetou a cidade realmente deixou de existir, e os líderes da ordem consideram incursões ao interior das muralhas como um risco desnecessariamente alto. Graças a isso os relatos sobre a situação da cidade são raros – vindos de exploradores considerados inconsequentes – e não se sabe ao certo os perigos que as ruínas de Faendul podem conter.

Com a queda da capital, o condado ficou sem regência oficial por 10 anos. Eventualmente Porto Tartaruga, a maior cidade do condado, foi nomeada como nova capital, e o Barão da cidade, Galeno Folhoso, um Metadílio, recebeu o título de Conde. A cidade, pouco organizada na época, havia se tornado caótica com a vinda de vários sobreviventes da queda de Faendul, e depois da cidade portuária se tornar a capital do

condado, muitos comerciantes se mudaram para lá, aumentando ainda mais o caos e a criminalidade da cidade. De fato, o governo tebryniano ponderou várias vezes em mudar a capital do condado para outra cidade, mas não havia opções muito melhores, a situação permaneceu como estava até cerca de 10 anos atrás, quando o Rei Honório van Strauss nomeou o ex-Capitão pirata, e na época Barão de Porto Cinzento, Thornstein "O Martelo" como Conde de Faendul. Thornstein fez uma administração extremamente eficiente em Porto Cinzento, e quando o Conde anterior de Porto Tartaruga foi morto por bandoleiros em pleno Largo dos Pescadores, Honório sabia que Thornstein, com sua mão pesada, seria o administrador que a metrópole precisava.

O condado tem uma tradição forte com a navegação, com três portos marinhos importantes no Mar do Comércio, além de rotas fluviais pelo interior do seu território. As rotas navais do condado tem uma importância considerável para a economia da parte ocidental de Tebryn, permitindo que bens sejam transportados de forma rápida e eficiente através de vários condados por meio fluvial, com muito menos riscos de perda de carga – por pirataria ou tempestades – e muito mais velozmente do que seria possível com caravanas por terra.

Porto da Tartaruga

Regente: Conde Thornstein, "O Martelo".

População: Entre 20 e 30 mil habitantes, dependendo da época do ano.

Raças: Humanos (60%), Aesires (20%), Anões (8%) e outros (12%).

Porto da Tartaruga é uma cidade portuária localizada na foz do Rio da Saudade com o Mar do Comércio. A cidade foi construída ao redor de um imenso bloco de granito de formato muito semelhante ao casco de uma tartaruga, de onde a cidade ganhou seu nome. A Rocha da Tartaruga hoje é praticamente invisível sob o amontoado de construções que se eleva sobre ela, e é ligada à parte alta da cidade, construída em uma colina baixa cerca de 50 metros da praia por um calçamento de pedras chamado de Largo dos Pescadores, onde um mercado a céu aberto funciona noite e dia.

Os arredores da cidade são formados por colinas baixas e praias ensolaradas, e um grande número de comerciantes ricos constrói casas ao redor da cidade, devido ao clima agradável e ao fluxo constante de marinheiros e viajantes.

Além de rotas marinhas para a Ilha da Prata, o Arquipélago das Três Irmãs e outros portos de Tebryn (Adieren, Narval e Ektória, principalmente), Porto da Tartaruga mantém rotas fluviais ao longo do Rio da Solidão até Longa Espera, Daharma e Porto Cinzento, o que faz com que, além de muitos navios mercantes passem pelo local, um número considerável de tropas passem por Porto da Tartaruga, por conta do esforço de guerra nos vales, incluindo eventuais companhias mercenárias e grupos de aventureiros. Além disso, as rotas fluviais de Porto Tartaruga vão tão longe quanto Ambrook, Nillstend e Lonjágua, e alguns comerciantes vindos de regiões distantes passam estações inteiras comercializando na cidade, muitos grupos de soldados e mercenários acabam estacionados na região devido ao remanejamento de tropas. Tudo isso faz com a população de Porto da Tartaruga tenha uma variação muito grande durante o ano, e tumultos não são acontecimentos incomuns, por conta de falta de alojamento adequado, preços extremamente altos de certos produtos dependendo da demanda dos visitantes e por vezes até mesmo escassez de alimentos.

Apesar disso, Porto da Tartaruga é um local relativamente seguro, principalmente pela ação de Thornstein "O Martelo", Conde de Faendul (Aesir Espadachim 9). O Martelo era um Capitão pirata até cerca de 35 anos atrás, quando fez um acordo com Gultan Toths para unir seus navios à esquadra de Adieren contra os outros piratas da região. A maioria dos outros capitães piratas – tanto de um lado quanto do outro do conflito – acabou morta durante o ano de encarniçados combates que se seguiu, mas finalmente a costa do Mar do Comércio ficou praticamente livre dos piratas que infestavam a região. Assim como Toths, Thornstein recebeu o título de Barão como parte do acordo que fez com o governo tebryniano, e após vários anos com uma política de mão de ferro contra o crime em Porto Cinzento, acabou recebendo o título de Conde do próprio Rei Honório van Strauss há cerca de 10 anos atrás. A política que aplicava em Porto Cinzento foi mantida quando ele se mudou para Porto da Tartaruga, e muito rapidamente o desorganizado porto estava praticamente livre de qualquer tipo de criminalidade.

A lei é mantida pelo Capitão Penard (Espadachim nível 7), que veio de Porto Cinzento com Thornstein. Penard trouxe os dois filhos (Ciro e Balto, Guerreiros 5) que foram nomeados Alferes, e com uma considerável tropa de soldados, contando com 300 homens (200 Espadachins de nível 2-3 e 100 Patrulheiros de nível 2-3) e um pequeno número de conjuradores (30 Feiticeiros de nível 2-3, 20 Rúnicos de nível 2-3) a cidade tem uma guarda que só é rivalizada por algumas metrópoles no reino todo. As duras leis da cidade são aplicadas pelo Burgomestre, Rif Caolho (Aesir Guerreiro 7), um ex-Capitão de navio, cujos marinheiros trabalham como Mastins da cidade (10 Aesires Guerreiros de nível 4-5).

Porto da Tartaruga tem nominalmente cerca de 4 mil habitantes, mas dependendo da época do ano – se houverem tropas estacionadas na cidade, durante as estações de pesca e veraneio – a população pode girar em torno de 6 mil habitantes. Mais da metade da população da cidade é composta por Humanos, mas há um grande número de Anões e Aesires na cidade. Uma quantidade menor, mais ainda notável de Elfos, Faunos, Metadílios, Faen e Tailox também residem na cidade.

A cidade tem um número exorbitante de tavernas e estalagens, geralmente abertas noite e dia, e conta com vários ferreiros que podem vender e consertar praticamente qualquer item não mágico, assim como um bom número de apotecários que dispõe de poções naturais e mágicas de todos os tipos para vender. Não há conjuradores com lojas estabelecidas oficialmente na cidade, mas os jogadores podem conseguir grimórios e itens mágicos de aura nula, fraca e média – incluindo poções – no Largo dos Pescadores, por um preço 50% mais alto do que o normal.

A cidade tem um templo de Mirah na parte alta, e duas pequenas capelas na área do porto, uma dedicada a Taranis, e outra a Ran.

KERRCK

Regente: Baronesa Taliana Van Strauss

População: 8.600 habitantes

Raças: Humanos (60%), Aesires (15%), Hamelins (10%), outros (15%).

Kerrck é a segunda maior cidade do Condado de Faendul, e assim como a capital Porto da Tartaruga e Porto Cinzento, também é um importante porto de Tebryn. Localizada na foz do Rio da Lua Nova, no interior da Baía dos Pira-

tas, Kerrck foi fundada por pescadores há cerca de 300 anos atrás, e apesar de ter sofrido grandemente com a presença de piratas na área desde sua fundação, eventualmente floresceu depois que os Lobos dos Mares livraram a região da pirataria, a cerca de 130 anos.

O sucesso da cidade, em tão pouco tempo, se deve em parte pelo fato dos navegadores Aesires terem um apreço especial pela cidade. De fato, o próprio nome da cidade é uma corruptela para a palavra "templo" no idioma Runish, dado pelos primeiros Aesires que chegaram ao local após serem pegos em uma das maiores tempestades registradas na história de Tebryn, cerca de 250 anos atrás. Os Aesires ergueram um templo à Ran em agradecimento, e passaram a incluir a cidade em suas rotas de navegação – e muitos navegadores Aesires escolhem Kerrck como primeiro porto a ser visitado quando chegam à costa de Tebryn.

O templo à Ran – um dos poucos de Tebryn – localizado sobre uma placa de rocha logo na entrada do porto, foi ampliado ao longo dos anos até tornar-se uma estrutura espetacular. Com três andares, a entrada principal do templo é um grande arco construído para lembrar uma grande bocarra aberta. A fachada de pedra esverdeada lembra um rosto monstruoso, lembrando aos navegadores do temperamento belicoso de Ran e sua fúria com aqueles que a desagradam. O primeiro andar da construção, desprovido de portas ou janelas que protejam suas entradas do vento úmido vindo do porto e das chuvas comuns da região, não possui qualquer tipo de mobília, mas é apinhado de figuras representando Ran em todos os tamanhos, deixadas ali pelos seguidores da divindade ou por navegadores que tenham sobrevivido às tempestades no mar. É um costume comum de Tebryn que se deixem estas imagens como agradecimento à misericórdia de Ran, e nenhum marinheiro tem a falta de senso de retornar ao mar depois de ter sobrevivido a uma tempestade sem antes deixar uma oferenda no templo.

A cidade está assentada em uma praia rochosa, relativamente calma, e os arredores são formados por colinas rochosas que protegem a cidade de vendavais e ameniza a maresia, mas faz com que uma grossa neblina cubra a cidade praticamente todos os dias do meio da noite até o início da manhã. Graças à abundância de rochas na região – e à umidade característica da cidade – a grande maioria das construções é feita de pedra, geralmente com mais de um andar, para aproveitar o pouco espaço plano à disposição. As ruelas de Kerrck são estreitas e sombrias, e formam um labirinto onde qualquer um que não esteja acostumado com a cidade pode facilmente se perder – geralmente sendo aliviado de seus pertences no processo.

Apesar da Regente da cidade, a Baronesa Taliana Van Strauss (Espadachim Lanceira 7) ser membro da família real de Tebryn e uma conhecida Capitã dos Lobos dos Mares, tendo implementado medidas de segurança mais severas desde que deixou de navegar para assumir a posição de liderança em Kerrck, o índice de criminalidade do porto ainda é bastante alto. Além da própria estrutura e o clima da cidade tornarem bastante fácil que roubos e assaltos ocorram impunemente, a situação é agravada pelo fato dos Aesires terem o hábito de se embriagar assim que aportam de suas longas viagens e a presença de muitos membros do Arpão, uma guilda de navegadores conhecidos pela sua belicosidade, terem uma sede na cidade, de onde escoam produtos

que chegam ao porto para o interior de Tebryn. Esses fatores fazem com que a guarda da cidade tenha uma quantidade muito grande de problemas lidando com brigas e violência no porto, e não sejam capazes de realizar uma vigília eficiente sobre toda a cidade. Como a maioria das rotas de tropas indo ou vindo da região dos vales não passa por Kerrck, há poucas tropas disponíveis para a guarda da cidade – e ser designado para a guarnição de Kerrck muitas vezes é considerado uma punição para soldados indisciplinados. Finalmente, a cidade é famosa por ter uma grande população de Hamelins, conhecidos por não terem muito respeito pela propriedade privada. Todos esses fatores reunidos fazem com que Kerrck seja uma das cidades mais caóticas de Tebryn, e muitos dizem que isso se deve à influência de Ran sobre a cidade. De fato, a maioria dos moradores de Kerrck não tem problemas em lidar com o sistema corrupto, violento e caótico da cidade, e muitos acham muito estranho quando essas características da cidade são apontadas – já que, para eles, essa é a forma como as coisas são.

Esse caos endêmico da cidade fez com que a Academia Argêntea desenvolvesse um interesse na cidade, e a fim de estudar o fenômeno e descobrir se tinha alguma origem sobrenatural, fundou uma pequena sede no porto. Com os anos, tornou-se evidente que essa era simplesmente a natureza da cidade e seus habitantes, e os estudos sobre o assunto foram eventualmente encerrados. A sede da Academia, no entanto, se tornou um centro de interesse para a população da cidade, e eventualmente passou a ser usada para o ensino de necromancia – já que um efeito sobrenatural desconhecido impede energias necromânticas de serem utilizadas na Ilha da Prata. Hoje, além do Departamento de Mediunidade e Necromancia – o único departamento da Academia Argêntea que não está sediado na Ilha da Prata. Seu diretor, Rasec Chifre-Negro (Fauno Xamã Estrige 12) é famoso por, apesar de não ter estudado na Academia Argêntea e nem mesmo ser um conjurador, ter um conhecimento sobre espíritos sem par em Tebryn.

Carvoeira

Carvoeira é um vilarejo com cerca de 1500 habitantes, sendo a maioria composta por Humanos, com uns poucos Elfos e Anões, situado entre Porto da Tartaruga e Kerrck. A maioria da população trabalha na extração de madeira, que é quase toda vendida aos portos para a construção e manutenção de navios, enquanto parte é usada na produção de carvão vegetal.

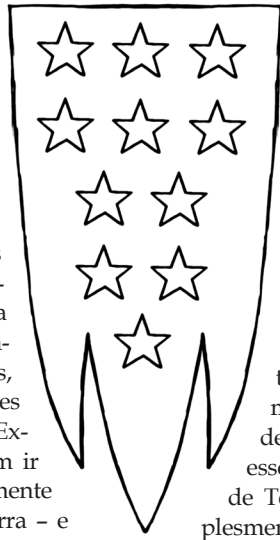
A carvoaria da cidade é situada cerca de cinco quilômetros fora dos limites da cidade em si, próxima ao Morro da Baía, um planalto coberto por coníferas que separa a Baia dos Piratas da cidade de Porto da Tartaruga.

A cidade tem uma única taverna, Nó de Pinho, onde são servidas refeições noturnas e algumas bebidas comuns durante todo o dia. Também há uma grande estalagem na cidade, a Pousada do Albatroz, que serve refeições quentes o dia todo, e tem acomodações simples no primeiro andar, geralmente usadas por marinheiros que viajam entre Porto da Tartaruga e Kerrck, e quartos maiores no segundo andar. A única outra construção com dois andares na cidade é a administração, cujo primeiro andar, de pedra, é usado como sede da guarda e escritório do Burgomestre, o Barão Valedir Alderson, único nobre da cidade, que mora no andar superior da construção.

A guarda da cidade é constituída por 25 homens (15 Guerreiros e 10 Patrulheiros, nível 1-2), que se revezam na patrulha da cidade (nunca há mais de 10 guardas ativos na cidade ao mesmo tempo, a menos que seja emitido algum alerta) geralmente lidando com bebedeiras, brigas de taverna ou mantendo animais selvagens longe da cidade. Os soldados são coordenados por um Alferes (Chefe Torbeno, Guerreiro 3) e um Mastim (Xerife Tair, Patrulheiro 3).

A cidade conta com um ferreiro, que não tem armas para vender, mas pode ferrar cavalos ou consertar itens tanto de madeira quanto de metal, e um apotecário, que dispõe de poções naturais (mas não mágicas) de todos os tipos para venda.

Condado dos Segredos



O Campo dos Onze Segredos é um condado praticamente desabitado de Tebryn. Fora a cidade de Longuespera, todas as outras cidades que já foram erguidas nesta parte do reino foram, eventualmente, abandonadas ou destruídas, e existem hoje apenas como ruínas ou cidades-fantasma. Há pouca riqueza na região, constituída basicamente de charcos e planícies nuas, com pequenos capões de árvores baixas e retorcidas aqui e ali. Exceto por aqueles que precisam ir a Longuespera – o que geralmente é feito de barco, e não por terra – e alguns poucos que se aventuram atrás de supostos tesouros nas ruínas de cidades esquecidas, ninguém passa pelas planícies e charcos do Condado dos Segredos por vontade própria.

Há histórias sobre fantasmas na região, e também de ruínas de impérios antigos, monstros invisíveis que erram pela região à noite ou em dias de neblina – o clima mais comum da região – e mesmo dragões sorrateiros, mas nenhum desses rumores foi confirmado. Aventureiros que vão atrás de tesouro na região quase sempre desaparecem sem deixar rastros, e muitas pessoas que viajam até Longuespera também desaparecem misteriosamente.

Não se sabe ao certo de onde veio o nome da região. Alguns apontam um grupo de Feiticeiros que ergueram um império antes mesmo da Revoada dos Dragões, outros falam sobre 11 cidades que existiam séculos atrás na região, e que teriam desaparecido misteriosamente, da noite para o dia, sem deixar vestígios. A região tem esse nome desde antes da criação de Tebryn, e seus governantes simplesmente adotaram o nome ao batizar o condado.

O Condado dos Segredos é, de longe, o menos populoso de todos, e Longuespera é a única cidade que se manteve erguida na região, em uma de suas extremidades. A cidade em si tem poucos habitantes, e, apesar de ter importância histórica, não passa de um entreposto naval menor, com pouca relevância para Tebryn. Devido a todos esses fatores, o Condado dos Segredos é também, sem sombra de dúvida, o menos importante do reino – e muitos dizem que sequer deveria ser um condado independente, mas os

condados vizinhos não mostram qualquer interesse em anexar as improdutivas e desabitadas terras do condado às suas. Assim, o condado permanece existindo, praticamente esquecido no extremo oeste de Tebryn.

Apesar de sua falta de importância, o Condado dos Segredos é aquele que mais atrai a curiosidade dos habitantes de Tebryn. Muitas lendas sobre o local são contadas, e é comum encontrar pessoas conversando sobre o local nas tavernas dos condados vizinhos. A imensa maioria dos exploradores que vão até lá geralmente são impulsionados por essas lendas e histórias, e embora alguns voltem meio insanos ou contando histórias impossíveis, a maioria retorna sem nada além de botas embarradas – ou nunca retornam. De fato, a maioria das pessoas que alega ter visitado o campo dos onze segredos geralmente é considerada como um falastrão desavergonhado – e geralmente isso é verdade…

LONGUESPERA

Regente: Condessa Ena Longard
População: 6.500 habitantes
Raças: Humanos (70%), Metadílios (20%) e outros (10%).

Longuespera é uma cidade simples, erguida sem muita organização ao redor do Forte de Longard, erigido cerca de mil e trezentos anos atrás, quando representantes do recém-erguido Reino de Tebryn começaram a viajar pela costa oeste de Cassiopéia estabelecendo contatos com povoados e anexando terras ao reino. O Forte de Longard foi erguido para marcar a fronteira do reino na época – antes da anexação das terras do Condado do Dragão e do Condado do Vale. A idéia era criar uma guarnição que servisse de vigia para a fronteira mais a oeste do reino, permitindo vazão de tropas através de navios em caso de escaramuças. Com as batalhas com as tropas arkanitas eventualmente ocorrendo mais ao sul de Longard, o forte nunca foi realmente finalizado, sem que se colocasse sequer um portão para proteger as muralhas da fortificação.

O forte atualmente é utilizado como centro administrativo da cidade, abrigando as residências da Condessa Ena Longard (Barda 7) e do Burgomestre Arnulfo Boteiro (Metadílio Senescal 5), o quartel, que conta com uma guarnição composta por um Alcaide (Ciro Ovelheiro, Metadílio Patrulheiro 4) que comanda 50 homens (20 Patrulheiros 2-3, 20 Guerreiros 2-3 e 10 Sacerdotes 2-3), além da cadeia da cidade, quase sempre contendo algum baderneiro ou bêbado preso mais para esfriar a cabeça do que por algum crime. A guarnição geralmente se preocupa em manter animais selvagens fora da cidade, visitar as tavernas para conduzir bêbados até suas casas ou curar ferimentos advindos de acidentes de trabalho ou de encontros com animais.

O pátio interno do forte, projetado como estrebaria e área de treino de soldados, hoje é usado como mercado, onde pode-se encontrar peixes variados, frutas, vegetais, vinhos, licores, massas e doces, além de roupas, calçados, ferramentas e alguns tipos de carnes vermelhas – geralmente secas ou salgadas. Armas e armaduras não são possíveis de encontrar a venda, mas podem ser encomendadas (o ferreiro da cidade pode produzir armaduras simples, mas não armaduras de batalha ou armaduras completas, e arcos simples ou fundas são as únicas armas de longo alcance que se pode conseguir na cidade). É possível encontrar poções simples no mercado, mas em pequenas quantidades – no máximo 5 de um único tipo – mas é possível conseguir mais sob encomenda.

O pequeno porto de pedra, nunca finalizado, eventualmente recebeu trapi-

ches de madeira onde pescadores podem ser encontrados diariamente. Alguns barcos de pesca atracam aqui, mas raramente um navio de grande porte chega à cidade – mesmo porque apenas uma grande embarcação pode ser suportada pelo porto de cada vez. Navios grandes geralmente baixam âncora a alguma distância do porto e carregam ou descarregam mercadorias utilizando botes ou o auxílio dos barcos pesqueiros da cidade.

Ao redor da cidade há um grande número de residências, geralmente com fundações de pedra e paredes de madeira, quase todas grandes e arejadas. E ao redor do centro há um bom número de fazendas com pequenas plantações e criação de aríetes, utilizadas para leite, lã e como animais de tração. Os aríetes foram trazidos pelos Metadílios que se instalaram na região logo depois que o forte foi erguido, e embora nunca tenham crescido significativamente em número, mantém uma comunidade forte na cidade, e muitos dos preceitos da cidade são baseados na cultura desses primeiros colonos – de fato, apesar de ser uma cidade majoritariamente humana, Longuespera é uma cidade com características culturais muito próximas daquelas encontradas em Bryne: pacata, com pouca criminalidade, preocupada em produzir comida em abundância e manter os problemas longe dali.

A Condessa da cidade, Ena, adotou o nome do Capitão original responsável pela fortificação, que rendeu o nome do lugar por alguns anos. Não se sabe se Longard deixou herdeiros, mas ninguém na cidade ou na capital se importou com o fato da Condessa, filha de soldados e com uma boa cabeça para administração – e para jogos de corte – ter se dado esse pequeno luxo. Ena tem dois filhos, um jovem que trabalha como Soldado e uma garotinha que ainda não atingiu a adolescência, mas seu marido faleceu alguns anos atrás, de causas naturais. A Condessa não se importou em casar novamente, e se concentra em manter a cidade funcionando, com viagens frequentes à capital – seu falecido marido era o Regente da cidade, e Ena ainda não nomeou outra pessoa para o posto – e em oferecer saraus no salão do forte de tempos em tempos.

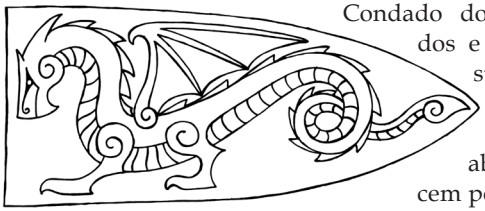
Há um bom número de Bardos na cidade, e até mesmo um liceu de música, e as muitas pequenas tavernas da cidade geralmente têm um ou mais Bardos cantando e tocando. Ena, assim como o resto do povo de Longuespera, aprecia música sobremaneira, e músicos nunca ficam sem emprego na cidade. Até mesmo no mercado é possível encontrar músicos iniciantes – ou viajantes – tocando em troca de algumas moedas ou esperando a chance de serem contratados por algum taverneiro.

Condado do Dragão

Assim como o Condado do Vale, a área que compreende o Condado do Dragão já foi, há algum tempo atrás, território arkanita. De fato, o condado tem esse nome pelo fato da primeira fortificação arkanita construída na região, a Fortaleza do Dragão, construída por Zannar quase mil e quatrocentos anos atrás. Dizem que a fortaleza tinha corredores e câmaras grandes o suficiente para que Zannar circulasse por dentro dela em sua imensa forma dracônica. A fortaleza caiu séculos atrás, mas suas ruínas se espalham por centenas de metros, dominando por completo uma alta colina, com câmaras ainda resistindo ao tempo. As ruínas são utilizadas por viajantes, bandoleiros

e como covil de feras, assim como acontece com as outras ruínas de fortalezas menores construídas pelos arkanitas na região.

Dizem que o nome da região tem ainda outro motivo: um dragão – muitos dizem que o próprio Zannar – teria criado um pequeno império na região logo após a Revoada, e manteve a região sob sua regência por séculos. Depois de ter sido expulso pela Hoste de Hadorn, o dragão teria deixado várias ruínas de seu império na região, sobre as quais, mais tarde, Zannar construiu suas novas fortalezas. Algumas histórias dizem que na verdade Zannar procurava uma câmara contendo um fabuloso tesouro pertencente ao dragão original, ou que, sendo Zannar o próprio dragão da lenda, estava procurando vingança contra as forças que o expulsaram dali séculos antes. As duas histórias tem variações, algumas dizendo que o tesouro do dragão seria uma biblioteca arcana ou um artefato desconhecido, ou que o próprio Zannar era o dragão original e estaria tentando recuperar o tesouro que deixou na região. Graças a essas lendas, é comum encontrar exploradores nas ruínas – e muitos deles são atacados por grupos de bandoleiros que espreitam na região por aqueles atraídos pelas promessas de fortuna contidas nas lendas.



O condado compreende o Vale do Dragão, uma larga planície cercada por colinas e morros verdejantes que se afunilam até a base do Morro do Grifo, que marca a fronteira com o Condado do Vale e a Floresta dos Antigos. O outro extremo do vale se abre em uma planície com bosques que vai até o Mar do Comércio a oeste. A parte ao norte do vale é composta de colinas baixas, que se esparramam por campinas e florestas até o Rio da Saudade.

Além da cidade de Daharma, há poucas cidades ou vilas permanentes no Condado do Dragão. Povoados e vilas comumente surgem ao redor de ruínas de antigas fortalezas abandonadas, crescem por algum tempo, e por um motivo ou outro simplesmente desaparecem. Os motivos variam do mundano – colheitas ruins e escassez de comida, ataques constantes de criaturas selvagens ou simples migrações para outras localidades – ao totalmente inexplicável – doenças sem cura aparente, ondas de pesadelos incessantes, desaparecimentos repentinos em massa. Graças a isso, um viajante pode encontrar um vilarejo em uma rota tradicional apenas para encontrar o local totalmente deserto quando passar por ali ao retornar pelo mesmo caminho.

DAHARMA

Regente: Condessa Vedra Ersgill
População: 9.700 habitantes
Raças: Humanos (80%), Anões (8%), Metadílios (8%), outros (4%).

No local onde um dia foi erguida uma fortaleza pela Hoste de Hadorn durante o Expurgo, hoje se encontra Daharma. Da fortaleza original pouco sobrou, além de uma torre de guarda, que hoje fica a beira da praça que marca o centro da cidade. Inicialmente construída como marco da fronteira do reino de Tebryn, Daharma tem a distinção de ter sido o local onde os arkanitas exigiram que os tebrynianos se rendessem ao domínio de Arkânia, prometendo derrubar a for-

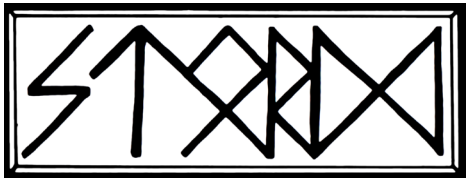
taleza caso isso não acontecesse. Apesar de se negarem às exigências arkanitas (o que iniciou, oficialmente, a guerra entre Tebryn e Arkânia), a fortaleza jamais viu combates, já que todas as batalhas entre os dois reinos foram travadas no vale abaixo das colinas onde Daharma se situa, e onde os arkanitas construíram suas fortalezas.

Com o tempo, a fortaleza original foi sendo expandida pelos soldados estacionados no local. Diz à lenda que, para se manter em forma, sem combates contra os arkanitas – que nunca chegaram a ameaçar de fato a fortaleza desde o início da guerra – os soldados do local começaram a levantar seções de muros que, eventualmente eram ligadas à fortaleza em si. Os muros internos eram então derrubados e as pedras usadas para criar muros mais amplos. Com o tempo, as famílias dos soldados começaram a migrar para o local, e em seguida aldeões começaram a construir casas ao redor das muralhas, levantando muros baixos ao redor das suas propriedades, ligando-as à muralha. As muradas de pedra das casas abastadas do centro de Daharma são dessa época, e estão diretamente ligadas à grande torre de vigia da fortaleza, a única parte da construção original que ainda está de pé. Um grande incêndio destruiu a fortaleza original, que servia de residência do Conde, cerca de 150 anos atrás, matando o Duque e toda sua família. O que sobrou do prédio foi desmantelado, e suas fundações hoje servem como pavimento de uma grande praça central. Os quatro primeiros andares da torre foram convertidos em uma biblioteca, e seu último andar abriga um pequeno templo dedicado a Sarfion. As pedras da fortaleza, por sua vez, foram usadas para construir um liceu às margens da zona urbana da cidade, em homenagem ao antigo Duque, que era um amante da música. Com o tempo, a cidade se expandiu e hoje o Liceu de Targino fica no centro do chamado Bairro dos Artistas, onde se concentram as tavernas, hospedagens e casas de artistas de Daharma. Os Bardos e menestréis que estudam no Liceu de Targino tem uma rixa (geralmente saudável) com os músicos de Longuespera, e é comum que Bardos de uma cidade sejam convidados pelas da outra para sessões de improviso, desafios musicais ou em eventos importantes.

Depois da morte do Conde Targino, a família Ersgill, que na época tinha a regência do condado, subiu ao poder. Muitos afirmam que, de fato, os Ersgill foram os responsáveis pelo incêndio, já que, embora a família também morasse na antiga fortaleza, estavam todos na capital acompanhando o Regente na ocasião. Nada nunca foi provado, mas hoje, 150 anos depois, o fato é comentado como certeza nas ruas de Daharma. A Condessa atual, Vedra Ersgill, uma devota de Sarfion (Sacerdotisa 6), é conhecida por sua administração voltada para os artistas e para os pobres, e é bastante criticada pelos comerciantes da cidade por conta das taxas que cobra sobre a importação e exportação de artigos de luxo (particularmente armas, joias e bebidas), mas a economia da cidade está saudável e os artesãos e artistas da cidade tem se beneficiado com as taxações da Condessa.

A Hoste de Hadorn mantém a lei na cidade até hoje, desde a fundação da cidade, e mesmo com um contingente de soldados pequeno (100 Guerreiros e 30 Sacerdotes de nível 3-4) organizados pelo Alcaide Rolom Boett (Paladino 7) consegue manter a ordem na cidade de forma eficiente, já que há muito pouco crime e violência normalmente na região.

CONDADO DAS MONTANHAS



Servindo de fronteira entre Tebryn e as Terras Secas, e de certo modo entre Tebryn e Arkânia, a Cordilheira dos Cristais serve como um escudo de rocha que protege o reino dos avanços de tropas inimigas. É dessas montanhas, também, que uma fabulosa quantidade de riquezas é escavada da pedra e escoa através de todo o reino, tornando a região uma das mais importantes de Tebryn.

Os primeiros relatos dessas montanhas retratam-nas como uma terra de gigantes e animais enormes. Segundo os ensinamentos do Livro da Verdade, eles foram colocados lá por Hadorn, o Deus da Força, em uma tentativa de elevar sua posição divina e demonstrar seu poder. Mito ou não, as montanhas ainda são povoadas por muitas dessas criaturas, que frequentemente criam confrontos com os habitantes civilizados da região.

Antes mesmo da Revoada, as Cordilheiras já eram habitadas por Humanos e Anões, que descobriram vastas galerias escavadas dentro das montanhas por povos ancestrais e logo as adaptaram e tornaram o que seria, eventualmente, Stord, a maior cidade anã de Tebryn. Durante a Revoada, os dragões tomaram o território para si, aniquilando boa parte das criaturas mais perigosas da região, além de destruírem praticamente todos os fortes e habitações civilizadas das montanhas. Nem mesmo Stord foi poupada, e a fortaleza ficou praticamente deserta, com vastas áreas completamente destruídas e servindo de covil para vários dragões.

Com o enfraquecimento dos dragões na região onde hoje fica Tebryn, Humanos e Anões não tardaram em voltar seus olhos para Stord, assim que as terras mais baixas estavam livres das criaturas dracônicas. Com a região relativamente limpa de monstros perigosos, restava aos tebrynianos lidarem com os dragões que adotaram as galerias como covil. Surpreendentemente, porém, ao subirem as montanhas para enfrentar as criaturas, esses primeiros aventureiros encontraram as ruínas de Stord completamente vazias, sem vestígios dos dragões. Até hoje é um mistério o motivo pelo qual os dragões que dominavam Stord simplesmente abandonaram o local, mas os exploradores tebrynianos não se ativeram por muito tempo nessas questões, e em pouco tempo Anões e Humanos se puseram a reconstruir o local. Em poucos anos, Stord estava mais uma vez fervilhando de vida, e nos anos que se seguiram seus habitantes se concentraram em ampliar e fortificar a fortaleza utilizando as novas técnicas aprendidas pelos anões de Dagothar depois da Revoada.

Eventualmente a rota que os novos colonos utilizavam se tornou uma das principais rotas da região, levando novos Anões para Stord e escoando as riquezas das montanhas para as cidades ao redor. Ao longo dessa estrada floresceram povoados, que logo se tornaram cidades e metrópoles, a maior delas sendo Ulrich, construída na encosta da cordilheira, e que eventualmente se tornaria a capital do reino – rebatizada de Tebrynia – que se formou à sombra das cordilheiras.

Tecnicamente, todas as "cidades" das Cordilheiras são consideradas parte de

Stord, com exceção do Forte da Avalanche, no extremo oeste, já que os túneis que ligariam as duas fortificações nunca foram concluídos. Há várias saídas para a superfície em diferentes pontos das Cordilheiras, e alguns desses chamados Portões tem imensas galerias escavadas ao seu redor, com um número de habitantes às vezes maior do que algumas vilas de outros condados. No entanto, todos os Portões são considerados como parte de Stord, e cada um deles se liga à fortaleza principal por túneis subterrâneos – e por vezes estradas de superfície – sendo considerados parte da fortaleza.

STORD

Regente: Conde Fingal Mata-Dragão
População: 50.500 habitantes
Raças: Anões (40%), Humanos (35%), Mahoks (15%) e outros (10%).

Stord, uma das mais antigas fortalezas de Tebryn, estende-se por quilômetros por dentro das montanhas da Cordilheira dos Cristais. Seus túneis e câmaras atravessam toda a Cordilheira que separa Tebryn das Terras Secas, e estende-se para sudoeste até próximo de Tebrynia. E a fortaleza nunca para de crescer, já que os mineiros estão sempre ampliando seus túneis em todas as direções, e assim que esses túneis ficam sem recursos para serem explorados são modificados e reformados para servirem aos mais diversos propósitos – moradias, depósitos, forjas e oficinas sendo os mais comuns. Além disso, eventualmente os mineiros encontram galerias subterrâneas, que são prontamente exploradas, modificadas, adaptadas e anexadas ao complexo existente.

Alguns clamam que Stord é uma rede de cidades interligadas, e não uma única fortaleza – certamente algumas galerias são grandes como pequenas cidades – mas o controle de todo o complexo ainda está nas mãos do Conde, que delega áreas da fortaleza para administrações locais, de modo semelhante ao que um Conde faria com relação às cidades e vilas ao redor de uma metrópole, mas diferente das cidades da superfície, Stord, apesar de imensamente maior do que qualquer outra metrópole de Tebryn – e com mais habitantes do que alguns condados inteiros – ainda é considerada uma única fortaleza.

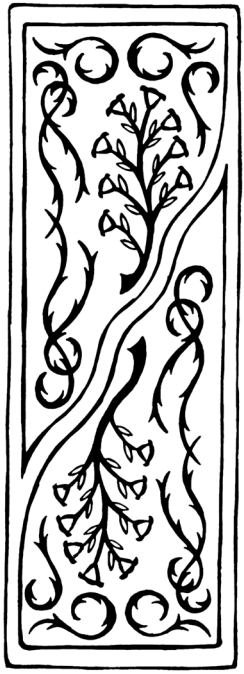
Stord é governada pelo Anão Fingal Mata-Dragão (Anão Guerreiro 18), um lendário caçador de dragões de Tebryn que mantém a ordem com justiça e leis duras. A maioria dos habitantes está acostumada à forma de governo de Fingal, muito semelhante aquela de Dagothar, mas muitas pessoas que passam pelo local, particularmente aqueles vindos com as caravanas de Parband, consideram as leis muito rígidas e a vida extremamente difícil. Além disso, a claustrofobia do local, que não recebe luz solar – ou qualquer mudança climática, na verdade – na grande maioria de seus salões, é considerada extremamente desconfortável para muitos. Humanos, extremamente adaptáveis, Anões, acostumados ao subterrâneo e Mahoks, intrinsecamente ligados às pedras e cavernas, no entanto, consideram a vida em Stord satisfatória.

Stord serve de proteção contra possíveis ataques vindos das Terras Secas, e apenas um pequeno portão, de cerca de 5 metros de altura por 5 metros de largura, se abre nessa direção. O portão e mantido sob vigilância dia e noite por uma tropa de Anões, e é utilizado como entrada e saída de caravanas na direção de Parband, além de, eventualmente, ser aberto para que tropas anãs possam "limpar" as proximidades de Orcs e outras criaturas perigosas que possam estabelecer covis nas suas proximidades.

Stord também é responsável por abastecer Tebrynia com metais e pedras. As muralhas da capital foram erguidas exclusivamente com pedras tiradas do interior de Stord, e como a cidade continua sempre em expansão, novos carregamentos são enviados com frequência montanha abaixo. Pedras preciosas – lapidadas em Stord – e metais de todos os tipos – principalmente aço – também são enviados para Tebrynia com frequência, e na capital são redistribuídos pelas cidades da região. O aço é preparado nas forjas de Stord e enviado na forma de lingotes, mas metais preciosos são trabalhados em Stord por ourives Anões, e enviados para a capital já como produtos finalizados. Stord também é responsável por cunhar as moedas de alto valor do reino, de prata e ouro, embora as moedas mais comuns, de cobre, serem produzidas em Forjaguardas.

FLORESTA DOS ANTIGOS

Lendas élficas contam que há um milênio atrás a floresta era protegida pelos ygdrus ancestrais, poderosas árvores vivas imortais criadas pelas mãos de Lathellanis. Com a chegada dos Elfos e Humanos à floresta, cerca de dois milênios antes da Revoada, eles teriam decidido que seu tempo de guardar a floresta havia passado, e deixaram a floresta sob a proteção desses recém- chegados, partindo para nunca mais serem vistos. Os ygdrus mais antigos ainda vivos na floresta falam dessas criaturas com adoração e certo pesar.



Os Elfos e Humanos que se instalaram na floresta, vindos das terras longínquas além das Montanhas de Cristal e do Mar do Comércio ergueram ali um poderoso reino, com cidades vivas que se integravam perfeitamente à floresta, em uma harmonia quase perfeita, mantida com magia druídica e arcana. O reino, chamado de Ambrook, possuía numerosas cidades espalhadas nas partes mais profundas da floresta. O reino prosperou e cresceu, e tribos de Centauros, Faens e Faunos, nessa época ainda pouco civilizados, mas profundamente integrados à floresta, se uniram ao reino e aprenderam com os habitantes de Ambrook a encontrar minerais, trabalhar a terra, forjar, ler e escrever. Com o tempo, acabaram por adotar a língua dos Elfos, e apesar de conservar alguns jargões de seus idiomas originais, o Silvestre falado hoje por toda a extensão de Tebryn é basicamente idêntico ao élfico que aqueles primeiros Centauros, Faens e Faunos aprenderam em Ambrook.

Durante a Grande Revoada, porém, Ambrook não resistiu ao poder dos Dragões. Hordas de dragões vermelhos atacaram a floresta e incendiaram as cidades daquele que era, na época, o mais poderoso reino do continente. A batalha entre os dragões e os habitantes de Ambrook, no entanto, cobrou um custo bastante elevado aos dragões, e muitas dessas feras foram destruídas durante as batalhas contra os Elfos e Humanos de Ambrook. Graças a isso, reinos periféricos – Londérien, Dagothar, Eishelm e o Arquipélago das Três Irmãs – foram poupados da força

total da Revoada, e conseguiram se manter relativamente a salvo. Os habitantes de Ambrook, por sua vez, rechaçados pelos dragões, buscaram abrigo nesses reinos.

Cerca de mil e seiscentos anos atrás, Narat Ambrook, descendente dos Elfos originais do reino, voltou às terras de seus ancestrais com um exército élfico, e auxiliou a Horda de Hadorn a expulsar aqueles membros da Legião que se refugiaram na Floresta dos Antigos. Eventualmente esses Elfos encontraram as ruínas do antigo reino na região, e fundaram uma nova cidade com o nome de Ambrook. Quando Boren Strauss enviou emissários a esta nova cidade, cem anos mais tarde, os novos colonos da floresta prontamente se uniram ao novo reino que se erguia na região, passando a fazer parte de Tebryn. Rotas comerciais foram abertas, e a Floresta dos Antigos recebeu o status de Condado, com Narat nomeado Conde. Ambrook eventualmente cresceu e prosperou, e hoje é uma das cidades mais importantes de Tebryn, fornecendo madeira para a construção de navios, mantendo as rotas comerciais do centro de Tebryn bem vigiadas e seguras.

Apesar de sua prosperidade, no entanto, Ambrook tem seu quinhão de problemas. Os ygdrus, aliados do antigo reino élfico anterior à Revoada, se recusam a formar novas alianças com o condado, alegando que os Elfos falharam em proteger a floresta dos dragões. Eles se recolheram para a região entre o Rio da Lua Crescente e o Rio da Lua Cheia, e apesar de manterem o local seguro e as feras que habitam a região sob controle, não permitem que estradas sejam abertas ali, e dizem que estão "observando os rumos deste novo reino" para decidirem se Ambrook é digna de sua confiança. Além disso, à medida que Narat passou a organizar grupos para explorar as ruínas do antigo reino, ele se deparou com vários problemas. Por um lado, várias dessas ruínas, particularmente aquelas mais a oeste da Floresta, passaram a ser usadas como covil de diversas criaturas poderosas. Além de um enorme número de mortos-vivos, algumas delas abrigam tribos de trolls, ogros, gigantes e até mesmo dragões. Embora algumas dessas ruínas tenham sido "limpas", muitas delas contêm criaturas poderosas ou numerosas demais para serem destruídas ou expulsas, e Narat não sabe que atitudes tomar para poder explorar essas ruínas – ou proteger a floresta de seus habitantes. As ruínas a nordeste da Floresta, por sua vez, apresentam outro problema. Elas haviam sido reivindicadas por tribos de Centauros, Faunos e Faens e estavam sendo ativamente habitadas por esses povos quando os exploradores de Ambrook as encontraram. Por uma incrível falta de capacidade diplomática – a maioria dos exploradores enviados por Narat eram soldados preparados para enfrentar perigos desconhecidos, não embaixadores experientes em jogos de corte – os exploradores e os novos habitantes das ruínas entraram em conflito sobre o direito sobre as ruínas, e a maioria dos atritos iniciais se transformaram em confronto físico. Quando Narat enviou diplomatas para tentarem reverter a situação, já era tarde. Embora os Faunos e Faens, em sua maioria, tenham ficado de fora dos confrontos, os Centauros, conhecidos por seu temperamento colérico, já tinham iniciado uma série de ataques a postos avançados de Ambrook na região. A situação evoluiu para uma guerra aberta, que durou cerca de 10 anos. Os Centauros, menos numerosos e taticamente inferiores, foram metodicamente aniquilados por tropas de Ambrook, e eventualmente os poucos que sobreviveram deixaram a Floresta dos Antigos em direção às florestas ao redor de Albierem. Hoje, mesmo séculos depois do incidente, os Centauros ainda

são muito pouco numerosos na região, e quase todos são bastante desconfiados em relação aos Elfos, o que ocasionalmente apresenta problemas quando grupos dos dois povos se encontram. As ruínas que eram habitadas por esses povos silvestres eventualmente foram repovoadas por Faens e Faunos, e algumas se tornaram entrepostos comerciais, mas nenhuma delas foi reivindicada por Ambrook após o incidente, e representam até hoje uma mancha negra na memória do reino. A maioria dos Elfos evita atravessar o Rio da Lua Nova, e a maioria das patrulhas de Ambrook naquela área é realizada por Humanos, Faens e Faunos.

AMBROOK

Regente: Lorde Narat Ambrook
População: 83.975 habitantes
Raças: Elfos (45%), Humanos (30%), Faen (10%), Faunos (8%) e outros (7%).

Ambrook foi, outrora, um poderoso reino élfico devastado durante a Grande Revoada. Os sobreviventes do ataque dos dragões ao reino se refugiaram em Londérien, e seus descendentes eventualmente retornaram ao reino ancestral de seu povo meio milênio depois, durante o Expurgo, graças à ajuda da Hoste de Hadorn. Eventualmente uma nova colônia se ergueu sobre as ruínas do antigo reino, e vem prosperando desde então. A cidade de Ambrook, no entanto, foi anexada ao reino de Tebryn cerca de um século depois que seus primeiros colonos se estabeleceram ali, e se tornaram a metrópole do condado formado pela Floresta dos Antigos – o maior condado de Tebryn em extensão, e o segundo maior em número de Habitantes, perdendo apenas para o Condado de Strauss.

A metrópole atual foi fundada por Narat Ambrook, um Elfo descendente dos Regentes do antigo reino élfico da região, quando ele trouxe um contingente considerável de tropas élficas para a região, cerca de mil e seiscentos anos atrás. Essas tropas élficas vieram para liberar a região da Legião, a horda de criaturas que atravessara as fronteiras das Terras Secas e ameaçava toda a região. A Hoste de Hadorn vinha dando cabo das forças da Legião na Floresta dos Antigos, mas as tropas élficas foram um reforço muito bem-vindo, sendo mais acostumados a regiões florestais – ao contrário dos Guerreiros, Paladinos e Sacerdotes da Hoste, habituados a combater em campo aberto. A junção de ambas as forças foi suficiente para livrar a floresta da maioria das forças da Legião, e eventualmente Narat começou a explorar a região à procura das ruínas do antigo reino élfico de seus antepassados. Os Elfos rapidamente encontraram uma quantidade considerável de ruínas, algumas habitadas, outras não. As ruínas inabitadas foram rapidamente adaptadas para acampamentos militares, e dali Narat organizou a exploração das outras ruínas. Em pouco tempo ele encontrou as ruínas da capital do reino, e moveu suas tropas para lá, com a ajuda de mão-de-obra de cidades da região começou a realizar reformas nas estruturas para reerguer a cidade. Apesar de jamais ter conseguido alcançar o esplendor cantado em cantigas élficas sobre o antigo reino de Ambrook, Narat conseguiu erguer uma cidade magnífica, ao redor da qual outras ruínas foram sendo catalogadas, limpas e eventualmente reformadas para se tornarem entrepostos comerciais, postos de vigilância e fortificações.

Hoje esses aglomerados, ligados à antiga capital por estradas eficientes e bem vigiadas, são todos considerados parte de Ambrook. Embora algumas delas tenham governos locais que organizam a região ao seu redor, estes "bairros" ainda assim reportam diretamente a Narat, e são todas consi-

deradas como parte de uma única grande metrópole.

As origens militares dos primeiros colonos são muito presentes ainda hoje em Ambrook. Há uma rígida organização hierárquica em toda Ambrook, e todos os jovens recebem treinamento no uso das armas tradicionais élficas e devem servir na guarda da cidade por pelo menos um ano assim que atingem a maioridade. Essa herança militarista se reflete na forma como os habitantes de Ambrook lidam com forasteiros, e eles são vistos como taciturnos e distantes pela maioria dos outros condados – com exceção dos habitantes de Gardóvia, cuja herança militar os permite compreender os modos dos moradores da Floresta dos Antigos.

Ambrook é famosa por seus Patrulheiros, e eles merecem o reconhecimento. Com treinamento em rastreamento e combate sendo parte indelével da formação em Ambrook, a quantidade de excelentes Patrulheiros é inevitável. Ambrook tem um dos maiores exércitos individuais de Tebryn, contando com uma tropa de 600 Patrulheiros (Elfos, Humanos e Faunos, nível 3-5) organizados pela Capitã Arryn Duillebán (Elfa Patrulheira 11). Arryn conta com três Alcaides, Lorval Kurz (Guerreiro 7), Keleon Coirtcrann (Elfo Patrulheiro Estrige 8) e Keri Tinta-Rubra (Faunesa Patrulheira 7) para organizar suas tropas. Apesar dos entrepostos ao redor de Ambrook central contarem com Burgomestres, não há Mastins na cidade. Lorval é responsável pela punição de crimes, e utiliza os Patrulheiros da cidade para rastrear e prender criminosos e foragidos.

NILLSTAD

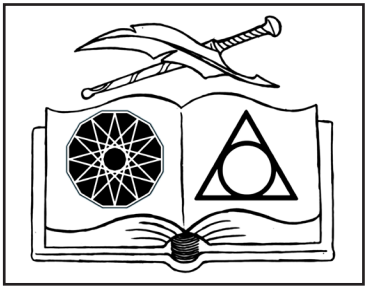
Grande aglomerado populacional com cerca de 4 mil habitantes, a cidade é mantida pelo Barão Queslin Elric (Feiticeiro 6). A Organização civil é mantida pelo Burgomestre Fengran Turisad (Paladino 7), com o auxílio de dois Mastins (Diago Arco-Longo, Patrulheiros 5 e Quilerma Elric, Paladina 4).

Os soldados da cidade (90 humanos e Elfos Patrulheiros 1-3) é composta basicamente por arqueiros, sob o comando da Alcaidina Wilisa Arco-Longo (Patrulheira 5) que vem de uma tradicional família de arqueiros da região. A cidade tem baixa criminalidade, e wilisa organiza seus soldados para que façam patrulhas não apenas dentro dos limites urbanos de Nillstad mas também nas florestas próximas, protegendo madeireiros e artesãos de ataques de animais selvagens.

A população majoritária é composta por Humanos e Elfos, e como a cidade fica próxima da Floresta dos antigos, Centauros, Faens e Faunos também são comuns na cidade, tanto como habitantes permanentes como visitantes. Anões e Mahoks são raros, mas costumam vir à cidade para comprar e vender itens, e alguns se estabeleceram na cidade. A presença de moradores de outras raças é inexpressiva.

A principal atividade local é a madeireira, quase toda voltada para a indústria carpinteira da cidade. Carroças sólidas e móveis duráveis são exportados à altos preços para outras cidades - principalmente Altéria, Lonjáguas e Tebrynia - e os arcos e flechas da cidade rivalizam com aqueles de Ambrook tanto em qualidade quanto em popularidade. A cidade se desenvolveu como um posto avançado madeireiro graças à grande quantidade de arvores de kraneia na região, e a cidade produz uma enorme quantidade dessa madeira, que geralmente é utilizada pelos arteãos locais, embora uma pequena parcela da madeira bruta seja enviada à Ambrook e Tebrynia.

ILHA DA PRATA



A Ilha da Prata já foi, antes da Revoada dos Dragões, parte de um antigo império governado por poderoso conjuradores cujo nome se perdeu no tempo. Ruinas dessa antiga arcanocracia são encontradas ao longo do que hoje é o Condado de Faendul e na Ilha da Prata, Ilha da Velha Árvore e na Ilha do Abutre. Apesar do nome desse antigo império – se é que ele tinha algum – e de seus governantes tenham sido completamente perdidos ao longo das eras, é sabido, graças a vários artefatos e estruturas encontradas nas ruínas desse império que ele era regido por conjuradores poderosos. Geralmente considera-se que esses conjuradores eram de natureza Arcana, mas muitos sábios consideram que eles poderiam ter sido Místicos, e a idéia de que ambos os tipos de conjuradores tenham tido importância considerável nesse antigo império é também especulada. Alguns estudiosos acreditam que um dos tipos de conjuração foi predominante na fundação do império, mas eventualmente substituído pelo outro. Apesar de essa noção ser geralmente aceita, não há um consenso entre os sábios sobre se originalmente o império perdido teria sido uma Arcanocracia ou uma Teocracia, no entanto. O fato é que há um bom número de itens mágicos – alguns cujas capacidades, propósitos ou funcionamento não são conhecidos – espalhados por todas as ruínas do antigo império, provando que ali realmente houve uma sociedade profundamente conectada com a magia.

A Ilha da Prata em si guarda as ruínas mais bem preservadas desse império. Um grande número de estruturas foi encontrado nessa ilha, ainda de pé e em condições de ser habitada. Essa descoberta, feita pelo navegador Viliano Telbar, quase 600 anos atrás, fez muitos estudiosos rumarem para a Ilha da Prata para analisar as ruínas e desvendar seus segredos. Poucos anos depois da descoberta das ruínas, a Ilha da Prata já tinha uma pequena aldeia onde sábios e escolásticos de toda a região haviam se reunido para estudar as ruínas, o que logo trouxe pescadores, Patrulheiros, serviçais e artesãos de toda região para o lugar. Artefatos de todos os tipos, alguns com propriedades mágicas foram encontrados nas ruínas, e a maioria deles foi enviada para Tebrynia para serem estudados pelos Artífices de lá. Eventualmente o filho mais novo de Viliano, o jovem Penard, desembarcou na Ilha da Prata e se tornou, ele próprio, um explorador das ruínas. Penard havia nascido depois da descoberta da ilha por seu pai, e crescera fascinado pela história da mesma, tendo aprendido os rudimentos de magia Arcana com um Feiticeiro de quem foi aprendiz e depois ampliando suas habilidades no Templo de Sarfion em Tebrynia. Seu amplo conhecimento sobre magia tanto Arcana quanto Mística, sua ligação com o descobridor das ilhas e uma presença naturalmente magnética fizeram com que, em pouco tempo, Penard estivesse na liderança do grupo de exploradores do local. Em poucos anos, ele havia organizado a reforma de uma grande área das ruínas, que se tornou a sede dos grupos de exploradores da ilha. Os artesãos residentes logo trataram de reformar, ampliar e construir novas instalações ao redor dessa área central, e eventualmente a antiga aldeia portuária havia sido praticamente abandonada em favor do novo complexo,

chamado de Torre Argêntea, devido à imensa cúpula prateada que encima a torre central do complexo reformado.

Depois de alguns anos, à medida que exploradores mais antigos se aposentavam, a comunidade ao redor da Torre Argêntea crescia e novos conjuradores vinham à Ilha da Prata, e com isso, um sistema rudimentar de ensino foi sendo criado, com oficinas e salas de aula sendo erguidas no interior do complexo, incluindo áreas de magia nula e magia caótica encontradas nas ruínas. Eventualmente nobres e conjuradores famosos começaram a enviar seus filhos para estudarem na Ilha da Prata, e Penard passou a focar seus esforços no ensino das artes Arcanas e Místicas, uma vez que a maioria dos segredos da ilha já havia sido descoberta e o trabalho de compreensão exigiria anos de estudos e uma geração inteira de conjuradores bem preparados. A Torre Argêntea foi, então, renomeada como Academia Argêntea, e a imensa ruína reformada passou a ser uma instituição de ensino e pesquisa.

A Academia Argêntea atraiu novos colonos de diversas áreas e a população da Ilha da Prata rapidamente cresceu nos anos seguintes. A zona portuária da ilha cresceu exponencialmente, e ao invés de se tornar uma cidade independente, foi progressivamente se aproximando da Academia Argêntea, e hoje forma uma unidade coerente com a instituição. De fato, não existe uma cidade independente da Academia Argêntea: com todos os esforços da ilha voltados ao estudo de magia, pesquisa e catalogação de itens mágicos, além de manutenção de registros históricos sobre todo o reino de Tebryn, a metrópole que se formou ao redor da Academia serve de suporte, de uma forma ou de outra, para a instituição.

A fauna da Ilha da Prata é constituída de animais de pequeno porte, sem predadores perigosos, contando com muitas espécies de aves canoras e marinhas, além de várias espécies de répteis – alguns peçonhentos, mas a maioria inofensiva. Estranhamente, em todo o imenso complexo de ruínas da ilha nunca foram encontrados mortos-vivos ou espíritos de qualquer espécie, o que tem sido motivo de debates entre os escolásticos. De fato, Necromantes treinados na ilha precisam ir a outras áreas de Tebryn para aprenderem a lidar com espíritos, devido à completa ausência de qualquer espécie de criatura morta-viva na ilha.

O grande porto da ilha recebe carregamentos constantes de alimentos vindos de vários pontos diferentes de Tebryn e de outros reinos ao redor do Mar do Comércio. Há poucos fazendeiros na ilha, e praticamente todo o alimento consumido pelos moradores é importado. O porto em si é conhecidamente o único que não possui tavernas ou estalagens, e como ir além da zona portuária da Ilha da Prata é estritamente proibido sem autorizações especiais – que raramente são fornecidas a marinheiros – devido aos constantes treinamentos de campo dos estudantes da Academia, a maioria dos navios que vêm à Ilha da Prata fica pelo menor tempo possível. Telbar organizou a construção do porto exatamente dessa forma, para que a Academia tivesse pouco interesse para qualquer possível "turista". O porto é de uma aparência austera, quase hostil, com píeres e uma área de descarga ampla, ambos de pedra lisa. A área de embarque e desembarque é cercada por imensos galpões de pedra que servem, majoritariamente, para a armazenagem de alimentos, e o acesso ao resto do complexo da ilha é feito por uma grande torre de pedra – onde ficam o escritório do Escaleiro, os registros de embarque e desembarque de todos os navios que já passaram pelo porto da ilha, além de uma pequena guarda formada por Paladinos da Ordem da Espada de Mirah e por conjuradores tanto Arcanos quanto Místicos formados na própria Academia. Para a maioria dos foras-

teiros, a Academia Argêntea é inacessível, o que gera, obviamente, uma imensidão de rumores sobre o local, que podem ser ouvidos sendo sussurrados em praticamente qualquer porto de Tebryn.

ACADEMIA ARGÊNTEA

Regente: Conde Brando Telbar
População: 8.300 habitantes
Raças: Humanos (65%), Elfos (15%), Firas (10%) e outros (10%).

Fundada por Penard Telbar há mais de 500 anos atrás, a Academia Argêntea é o foco de conhecimento arcano de Tebryn, e onde muitos dos futuros Feiticeiros e Rúnicos do reino vêm para aprender os rudimentos sobre magia ou para aprimorar suas habilidades.

A Academia Argêntea acumula a maior coleção de conhecimento arcano de toda Tebryn, mesmo tendo enviado grande parte dos artefatos encontrados na Ilha da Prata antes da fundação da Academia para Tebrynia. Além de uma quantidade enorme de livros práticos e teóricos sobre magia (tanto arcana quanto mística), história de todos os reinos de Cassiopéia – e alguns de outros continentes – cartas navais de todos os reinos ao redor do Mar do Comércio e mapas geográficos detalhados de toda Tebryn, a Academia conta também com um imenso número de Grimórios e Missais deixados pelos seus estudantes, além de artefatos com propriedades mágicas fabulosas.

A Academia é comandada pelo Reitor, que acumula o cargo de Conde e é escolhido pelo Conselho Argênteo – o atual Reitor é o Conde Brando Telbar (Feiticeiro Argênteo 19), neto de Penard Telbar. O conselho é formado pelo Diretor de cada uma das divisões de pesquisa e ensino da Academia. O Diretor de cada departamento é responsável pelo Grande Livro de Magias que condensa os achados do fundador daquele departamento. Atualmente este conselho é formado por:

Departamento de Ocultismo e Ofícios Elementais (Feitiçaria e Runas): Seguido de perto pelo departamento de Transmutação, este é sem sombra de dúvida o maior e mais popular departamento da Academia. Dirigido por Olmar Fergus (Fira Feiticeiro 10), esse departamento formou os Feiticeiros e Rúnicos mais famosos do reino.

O Grande Livro desse departamento é um Grimório conhecido como Draconomicon. Este livro condensa os estudos do Elfo Denael, um dos membros originais dos exploradores da Ilha da Prata junto com Penard Telbar. O livro é encadernado em couro de Dragão e, segundo rumores, guarda magias poderosas que envolvem essas criaturas. Boatos dizem que Denael ainda vive como um Xamã no bosque da ilha, com medo do que pode acontecer com os conhecimentos que deixou no livro.

Departamento de Teologia e Misticismo (Sacerdócio): Chefiado há quase três décadas por Amara Molfir (Sacerdotisa 10), uma Sacerdotisa de Sarfion de 68 anos, esse departamento se encarrega instruir os alunos nos conceitos e estudos das artes místicas e sua relação com suas contrapartes arcanas.

Departamento de Transmutação (Alquimia): Lian Gashir (Patrulheiro Alquimista 9), aos seus 72 anos, vem comandando esse departamento pelos últimos 32 anos, desde que se aposentou do ofício de guarda-caça da Ilha da Prata. Detentor de dos direitos de criação de pelo menos duas fórmulas renomadas dentro dos círculos alquímicos.

Ele é o responsável pelo Tomo de Fórmulas Especiais, livro que contém as principais receitas de poções conhecidas, além de das fórmulas originais escritas por Silas Verial, fundador dos estudos alquí-

micos na Academia.

Departamento de Energização (Itens Mágicos): Desmanir Olbelar (Elfo Rúnico Artífice 9) nascido em Ambrook há mais de dois séculos, chefia o departamento responsável pelo estudo e fabricação de itens mágicos a mais de 150 anos, e dizem que possui conhecimentos sobre alguns itens encontrados na Floresta dos Antigos que datam do antigo império élfico que existia na região antes da Revoada dos Dragões.

O Manual das Energias Mágicas e suas Propriedades Sobrenaturais é um dos livros mais estudados da Academia Argentea. Contendo centenas de projetos e teorias para o desenvolvimento de itens mágicos, é uma das maiores fontes de conhecimentos para Artífices de todo o Reino.

Departamento de Retórica e Mentalismo (Ilusões): Anteriormente dirigido pelo renomado Yohlas de Robergun, falecido recentemente, este departamento foi assumido por sua discípula, Sindilla Telbar (Feiticeira Ilusionista 8), um prodígio de 27 anos, a mais jovem conjuradora a ocupar o cargo de Diretora na história da Academia. Esse departamento lida com as magias de ilusionismo e com a doutrina da persuasão e manipulação. Essa área de ensino é relativamente recente dentro do escopo da Academia, com esse departamento tendo sido fundado por Yohlas a cerca de 70 anos.

O diretor deste departamento é responsável por guardar e ampliar o Compendium Ilusorius, o grande livro de ilusões escrito por Yohlas, rumores dizem que ele teve um infarto quando estava escrevendo suas últimas páginas e que agora cabe a Sindilla terminá-lo.

Departamento de Astronomia e Movimento Dimensional (Portais): Kataniel Triff (Feiticeiro Argênteo 9), mais conhecido como Kata, coordena este departamento responsável pela Sala de Portais. Esse local singular é provavelmente uma das descobertas mais significativas da Academia desde sua fundação. Encontrada cerca de 400 anos atrás durante uma das expansões do complexo dentro das ruínas, essa sala circular contém doze pórticos em forma de arcos, que em momentos específicos do ano se conectam por portais naturais a diversos pontos de Drakon – e até de outros mundos, segundo rumores. Além disso, a sala também torna a conjuração de portais mais fácil e menos desgastante para aqueles que conhecem essa técnica.

O grande livro desse departamento contém um detalhado mapeamento de todos os portais naturais que já abriram na sala, informando quando e em que condições eles abrem e para onde eles levam, além de quanto tempo duram. No entanto, eventualmente um portal desconhecido se abre e, caso dure tempo suficiente, a Academia monta expedições para identificar para onde ele leva.

Registro Argênteo (História): O primeiro departamento criado dentro da Academia, pelo próprio Penard, o Registro Argênteo é responsável por manter relatos importantes e fazer pesquisas históricas tanto com relação especificamente à Academia Argêntea quanto a Tebryn e, em menor escala, toda Cassiopéia. Os Registros Argênteos mantém uma ficha com nome, raça, idade e experiência de cada estudante, professor e visitante da Academia Argêntea, um diário com os eventos da Academia, além de registros separados para cada outro Departamento, incluindo descobertas de novas magias, encantamentos, fórmulas alquímicas e abertura de portais. Esses diários, no entanto, são apenas descritivos históricos, não mantendo nenhum registro técnico sobre esses acontecimentos – que devem, portanto, ser pesquisados junto a cada um dos Departamentos adequados. Merrel de Kerrck (Tailox Senescal 8), uma ex-corsária que trabalhou durante anos para a sede da Academia Argêntea em Kerrck, é a atual chefe desse departamento.

REINOS VIZINHOS

Tebryn é o reino mais central de Cassiopéia, e devido a isso mantém contato com quase todos os outros reinos do continente. A seguir apresentamos uma breve descrição de cada um desses reinos e sua relação com Tebryn.

DAGOTHAR

O mais antigo reino de Cassiopéia, com mais de oito mil anos de história. Durante a Revoada dos Dragões, a maioria dos refugiados das terras onde hoje fica Tebryn procurou abrigo em Dagothar, e quando seus descendentes voltaram às terras de seus ancestrais, trouxeram muito da cultura anã consigo. A política de Tebryn é largamente baseada nos preceitos de Dagothar, e os dois reinos mantém excelentes relações, sendo consideradas nações irmãs. Tebryn negocia alimentos e madeira em troca de metais e pedras preciosas com Dagothar.

LONDÉRIEN

Reino élfico protegido por uma pesada cadeia de montanhas. O reino sofreu muito pouco com a Revoada dos Dragões, e seu povo é considerado despreocupado e algo leviano. Além disso, os Elfos mantêm severas políticas de restrições de estrangeiros em seu reino, visto que se sentem receosos com o modo como a maioria das outras raças de Cassiopéia lida com a natureza. Ainda assim, os Elfos foram de grande ajuda na formação de Tebryn, e os dois reinos mantém boas relações. Tebryn exporta ferramentas e tecidos para Londérien, e importa madeiras raras, especiarias e plantas medicinais.

EISHELM

Pequeno reino localizado no norte gelado além das cadeias de montanhas que protegem Londérien, os navegadores Aesires ampliaram largamente o comércio entre as nações ao redor do Mar do Comércio nos últimos séculos. Os habitantes do reino são considerados reservados e dados à violência, mas amplamente apreciados em Tebryn por seus conhecimentos navais. Os Aesires trazem toda sorte de produtos de Londérien, do Arquipélago das Três Irmãs e ocasionalmente de Bryne, e compram principalmente madeira de lei, aço e alimentos. As peles e couro de Eishelm são particularmente apreciados em Tebryn, e sempre encontram compradores nos portos do reino.

BRYNE

Um pequeno reino localizado a leste de Arkânia, Bryne mantém poucas relações com Tebryn devido ao fato de seus territórios serem separados por Arkânia. Apesar de originários de Bryne, e de manterem uma cultura muito semelhante à brynesa, os Metadílios de Tebryn estão nas terras que formam o reino antes da formação de ambas as nações, e não mantém laços com o seu reino de origem. A maioria das interações entre os dois reinos se dá através de Parband, com quem Bryne mantém excelentes relações.

PARBAND

O reino mais novo – em questão de formação – de Cassiopéia, formado por refugiados de Ofidien e Gaian. As relações entre ambos os reinos são bastante recentes, já que são separados pelas Terras Secas. Apesar disso, desde que travaram contato pela primeira vez, setecentos anos atrás, os dois reinos passaram a manter excelentes relações. Caravanas entre ambos os reinos são numerosas e

as trocas de conhecimento em praticamente todas as áreas são tão frequentes quanto à negociação de bens e serviços. Parband importa grandes quantidades de madeira, bebidas alcoólicas, algodão e mel de Tebryn, e exporta café, metais preciosos, seda e vidro. Os perfumes de Parband são bastante conhecidos em Tebryn, e alcançam altos preços no reino.

Arquipélago das Três Irmãs

Um pequeno reino insular, lar dos Levent, apenas recentemente entrou em contato com Tebryn através das rotas navais Aesires. Mantém poucas relações com Tebryn – ou qualquer outro reino – principalmente pelo fato de não possuírem qualquer tipo de tradição naval.

Arkânia

O único reino estabelecido de Cassiopéia com o qual Tebryn se mantém em conflito – um conflito que já dura quase mil e quatrocentos anos. Tebryn e Arkânia se mantiveram em guerra declarada por quase oitocentos anos, mas os conflitos entre os dois reinos nunca cessaram por completo. Arkânia e Tebryn lutaram pela soberania na região dos vales por séculos, e apesar de hoje as fronteiras de ambos os reinos estarem mais ou menos estabelecidas, a área entre os dois reinos, conhecida como Campos de Sangue, ainda é uma zona de conflito que nenhum dos reinos pode reivindicar como sua. Arkânia mantém uma série de políticas internas agressivas, extremamente destoantes com aquelas praticadas em Tebryn – sendo a escravidão a principal delas – e apesar de inúmeras vezes os dois reinos terem tentado entrar em acordo, isso nunca foi possível. Tebryn e Arkânia mantêm embaixadas do outro reino em suas capitais, mas não possuem qualquer acordo comercial – de fato, todo e qualquer comércio entre os dois reinos é considerado contrabando.

Regiões Vizinhas

Além dos reinos de Cassiopéia, Tebryn é cercado por algumas áreas selvagens, que não possuem uma organização cultural estabelecida nem pertencem, oficialmente, a qualquer reino. Essas regiões às vezes são exploradas por cidadãos Tebrynianos, mas o reino não tem, oficialmente, nenhum interesse em integrá-las ao seu território.

Terras Secas

Uma grande região agreste entre Tebryn e Parband, ocupada por tribos de Orcs, Goblins, ogros, ciclopes e outros humanoides bárbaros, as Terras Secas oferecem uma ameaça permanente a Tebryn, desde antes da formação do reino. O norte das Cordilheiras dos Cristais formam uma barreira natural contra as incursões dos povos das Terras Secas, e as Terras Venenosas mantém a fronteira norte de Tebryn relativamente livre de incursões desses bárbaros. Ainda assim, mesmo com toda a vigília de Stord sobre as fronteiras, eventualmente bandos de guerra conseguem chegar a Tebryn. Os bárbaros também oferecem uma ameaça constante para as caravanas entre Tebryn e Parband, que precisam atravessar as Terras Secas em seu percurso.

Terras Venenosas

A região ao norte das fronteiras de Tebryn, que separa o reino de Dagothar, re-

cebe este nome devido a um grande número de animais peçonhentos, plantas venenosas e bolsões de gases tóxicos encontrados ali. A água é insegura para consumo na maior parte da região, e apenas guias experientes são capazes de levar grupos em relativa segurança através da mesma. As Terras Venenosas são quase todas formadas por charcos rasos, pântanos sombrios e campinas úmidas com várias áreas de gêiseres, além de algumas poucas colinas nuas – as áreas mais seguras da região. Muitos exploradores vão à região em busca de plantas e animais venenosos, muitos deles amplamente usados na criação de venenos e antídotos, e também para minerar enxofre e sal, sendo ambas substâncias comuns na região. Não há raças nativas da região, até onde se sabe, mas eventuais grupos de guerra vindos das Terras Secas às vezes vagueiam na região, e mortos-vivos são bastante comuns. Há alguns meses, relatos sobre encontros com criaturas reptilianas tem sido feitos na região, e embora muitos digam se tratar de feras desconhecidas, há quem defenda que seja uma raça de criaturas inteligentes, dada a natureza dos ataques.

Montanhas do Céu Vermelho

A cadeia de montanhas que se separa das Cordilheiras dos Cristais na direção leste, e que se estende por toda a zona que separa Arkânia e as Terras Secas, chegando até Parband, é conhecida como Montanhas do Céu Vermelho, principalmente por conta do Vulcão Esgaroth, que expele constantemente nuvens de fumaça avermelhadas, e de tempos em tempos cospe jatos de magma aos céus. Dizem que essa cadeia de montanhas era o lar ancestral dos primeiros Mahoks, mas até onde se sabe nenhuma tribo da raça ainda vive na região. Alguns poucos grupos de batedores da Guarda das Fronteiras Rochosas visita a região de tempos em tempos, mas as montanhas são consideradas muito perigosas, com vários tipos de gigantes e criaturas dracônicas vivendo ali. Não há rotas seguras na região, e apesar de manter algumas áreas de vigilância voltadas para essas montanhas, Stord não tem qualquer interesse em escavar galerias na direção dessa cordilheira.

Organizações Importantes

A seguir estão presentes descrições das mais importantes organizações oficiais de Tebryn. Algumas delas são guildas, outras são Ordens de Cavalaria, enquanto algumas podem ter assumido papéis e formas diferentes ao longo de sua história. Algumas delas podem ter contatos com o crime, mas são, para todos os efeitos, organizações idôneas e reconhecidas em toda Tebryn – e algumas além das fronteiras do reino.

Ao final de cada organização, há um conjunto de Habilidades comuns aos membros daquela organização. Qualquer personagem que venha a fazer parte daquela organização – ou que tenha feito como parte do seu histórico – pode selecionar as Habilidades listadas naquela organização como se fossem Habilidades Gerais, inclusive durante a criação de personagem, se preencher seus requisitos.

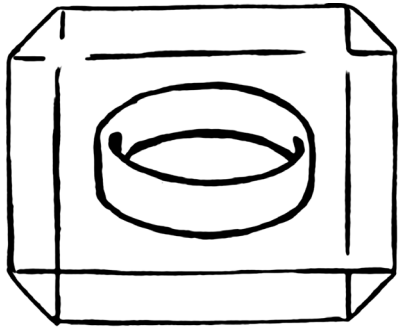
Há apenas uma restrição: Se um personagem adicionar mais de uma dessas organizações em seu histórico, ele deve selecionar apenas uma para poder adquirir Habilidades de sua lista. Qualquer personagem pode, no entanto, se filiar a mais de uma dessas organizações ao longo de uma campanha e ter acesso

à sua lista de Habilidades em adição a quaisquer outras que já possa adquirir. Não há um limite para quantas organizações o personagem pode pertencer, mas a adesão a uma determinada organização deve ser interpretada em jogo (salvo aquelas citadas no histórico do personagem) e, portanto fica ao encargo do Mestre decidir de quantas listas de Habilidades de organizações um personagem pode selecionar suas Habilidades quando adquire um novo nível.

Finalmente, é importante observar que adquirir uma Habilidade não garante ao personagem acesso a outras Habilidades que a tenham como Requisito – a menos que a Habilidade diga isso explicitamente. Assim, um personagem com o Antecedente Devoto que selecione a Habilidade Dogma não terá acesso automaticamente à Habilidade Arma dos Deuses (a menos que seja um Sacerdote, obviamente).

Irmandade do Anel de Bronze

Poderosa organização mercante sediada na cidade de Altéria. O Anel de Bronze tem uma história que remonta mais de 500 anos, tendo sido fundada como um guilda de caravaneiros especializada em atravessar as Terras Secas e fazer o transporte de bens entre Parband e Tebryn. Com o tempo, expandiu suas rotas comerciais para fazer com que o fluxo de produtos vindos de Parband chegasse a toda Tebryn, e logo se estabeleceu como uma guilda de mercadores respeitada. Cerca de 140 anos atrás, a guilda mudou seu nome para Irmandade do Anel de Bronze, e estabeleceu sua sede oficial em Altéria, passando a concentrar a maioria de suas rotas comerciais na parte oeste de Tebryn. A estratégia da Irmandade era se aproveitar do fim das escaramuças entre Tebryn e Arkânia e desenvolver rotas comerciais em uma área que era abastecida, até então, apenas por caravanas militares. A estratégia rendeu frutos, e a Irmandade é hoje, sem dúvida, a maior e mais respeitada guilda de mercadores de Tebryn, estendendo sua atuação até Parband, Dagothar e Londérien.



Tradicionalmente as caravanas da Guilda utilizam apenas rotas terrestres, o que faz com que não mantenham relações com Eishelm ou o Arquipélago das Três Irmãs. A Ilha da Prata também não lida com a Irmandade, sendo o único Condado de Tebryn cujas rotas comerciais não são abastecidas por ela. A Irmandade é conhecida por contratar mercenários e eventuais aventureiros como guardas de suas caravanas, apostando em combatentes endurecidos no lugar dos guardas urbanos da Hoste de Hadorn ou da Espada de Mirah. De fato, a Irmandade é conhecida por pagar bem suas escoltas e por empregarem os homens e mulheres mais brutos e violentos que puderem encontrar. Graças a isso, a maioria dos saqueadores preferem se manter longe das caravanas da Irmandade, o que torna as suas caravanas seguras e confiáveis, as vezes sendo utilizadas até mesmo por nobres para se locomoverem em longas viagens.

No entanto, essa fachada austera esconde práticas bem mais sinistras. Longe dos olhos do público, a Irmandade do Anel de Bronze lida com mercadorias perigosas e ilegais e práticas criminosas. Apesar de não lidarem com outras organizações criminosas, a Irmandade às vezes contrata mercenários de confiança para saquearem caravanas de outros mercadores. Os bens e dinheiro adquiridos dessa forma geralmente servem como pagamento para seus próprios mercenários, e os membros da guilda evitam negociar com bens saqueados para não serem descobertos. Essa prática não tem como objetivo o enriquecimento direto da guilda, mas sim minar a eficiência de outras guildas e remover comerciantes solitários de suas rotas comerciais, aumentando a confiança nas caravanas da Irmandade – uma tática que tem se provado eficiente.

Além disso, a Irmandade mantém rotas comerciais secretas para Arkânia, vendendo para o reino poções, itens mágicos e alimentos produzidos em Tebryn. A prática mais perturbadora da Irmandade, porém, é o tráfico de escravos. Alguns membros da Irmandade mantêm contatos dentro das guardas das cidades tebrynianas, conseguindo prisioneiros que são levados para Arkânia e vendidos como escravos. A Irmandade toma cuidado para que os prisioneiros que adquire sejam indivíduos indesejáveis, geralmente pessoas sem família ou estrangeiros presos em Tebryn, de quem dificilmente alguém daria falta.

Apesar de alguma desconfiança com relação a essas práticas por parte de algumas autoridades tebrynianas, nenhuma prova concreta desses contrabandos jamais foi revelada, e Tebryn mantém seu apoio à lucrativa guilda.

A Irmandade atualmente é liderada por Lars Finnigan (Ladino 8), um mercador conhecido em toda a zona oeste de Tebryn. Ele vive em um palacete em Altéria, conhecido por ter a torre mais alta da cidade, recoberta por mármore branco. A Torre de Mármore, como é conhecida, é usada como sede da guilda em Altéria, e a maioria das reuniões importantes da Irmandade se realiza ali.

Para integrar a Irmandade é necessário ter algum tipo de conhecimento sobre comércio ou produção de itens. Geralmente um potencial novo membro é indicado por um integrante do Anel – quase sempre depois de demonstrar habilidades comerciais, mas ter os "contatos certos" geralmente é suficiente para conseguir uma indicação – o que faz com que muitos comerciantes tentem atrair a atenção dos membros da guilda. É necessário a aprovação de pelo menos dois membros da guilda – além do membro que indicou o candidato – para se tornar membro, geralmente realizando atividades comerciais – geralmente conduzindo caravanas ou trabalhando como vendilhão ou caixeiro-viajante – para provar suas capacidades. O tempo e os atributos necessários para conseguir o apoio destes membros são arbitrários. Alguns membros levam anos, outros apenas dias para serem aprovados. E enquanto alguns membros testam as capacidades comerciais de potenciais integrantes, outros prezam seus contatos e história – e dizem que subornos fazem parte essencial do processo de aprovação.

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros da Irmandade do Anel de Bronze podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Barganha

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um praticante das artes da negociação, oratória, retórica e so-

fisma. Você pode rolar +1d6 em todos os seus testes que envolvam comércio e outras negociações.

Contatos na Corte

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os nobres do reino, o que lhe concede alguns privilégios com relação à elite. Você pode conseguir informações e favores ligados à corte e à nobreza do reino, como audiências com os nobres, acesso às dependências da maioria das áreas exclusivas de cidades ou castelos e informações referentes a figuras importantes da região e da política local.

Obviamente o mestre poderá restringir que tipo de ajuda e informação eles fornecerão se isto for problemático para o andamento da aventura ou da campanha.

Contatos no Crime

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os criminosos – pequenos e grandes. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas ou comprar e vender mercadoria roubada. Obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha, e você nem sempre será capaz de encontrar qualquer item à disposição em qualquer lugar – mas o mercado negro nas grandes cidades costuma estar abastecido de praticamente qualquer item disponível na campanha.

Criminosos pagarão metade do preço normal de qualquer item que você quiser vender – desde que tenham dinheiro para tanto – e venderão itens com um custo um terço menor do que o normal. Itens proibidos ou controlados, no entanto, podem ser extremamente caros. Informações terão um preço dependendo da importância e dificuldade de obtê-las, de acordo com a vontade do Mestre.

Contatos Políticos

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os oficiais da maioria dos locais, e o símbolo da sua guilda é reconhecido por todos. Graças a isso você pode descobrir informações privilegiadas ou evitar problemas com a lei. Com um sucesso bem sucedido de Vontade (dificuldade igual à Determinação do alvo) você pode conseguir que um guarda decida não lhe levar preso ou até mesmo uma saída da prisão. Esses favores geralmente vêm acompanhados de algumas moedas (geralmente uma quantidade igual a 10 vezes a Vontade do alvo) para ser bem-sucedida, além de sucesso no teste. Note que nem todo guarda que o personagem encontrar vai aceitar suborno, e usar esta Habilidade indiscriminadamente pode trazer problemas para o personagem. Além disso, crimes graves provavelmente estarão além do alcance dessa Habilidade, bem como grupos grandes de guardas e oficiais da lei.

As informações que o personagem pode conseguir com a guarda quase sempre serão referentes ao crime local ou organizações militares, mas obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha.

Ordem da Espada de Mirah

Valorizados no reino inteiro, e até mesmo fora dele, a Ordem da Espada de Mirah é formada pelos mais íntegros e devotados guerreiros de Tebryn.

Fundada há mais de mil anos pelo então Regente de Tebryn, Jorand Strauss, a ordem ajudou a estabelecer as fundações do reino pelo exemplo. De acordo com as crô-

nicas da ordem, a própria Mirah apareceu diante de Jorand quando, um dia antes de ser coroado Rei, ele teria rezado à divindade por força e sabedoria para guiar o reino. Mirah teria tocado a espada carregada por Jorand, concedendo-lhe poderes divinos, e como sua primeira ação como Rei, Jorand concedendo o grau de Cavaleiro para seus mais leais guardas, que se tornaram os primeiros Paladinos da Ordem. Se a aparição de Mirah diante de Jorand é verdadeira ou não, o fato inegável é que sua espada apresenta qualidades divinas, tornando seu portador imune a todos os efeitos mentais e efeitos de medo e permitindo que ele veja através de ilusões, incluindo invisibilidade de todos os tipos. A espada também impede que qualquer um que a esteja tocando diga qualquer coisa além da verdade absoluta – o que a torna particularmente útil durante os julgamentos presididos pela Ordem.

Apesar de ser considerada uma Ordem de Paladinos, qualquer um pode ingressar nas suas fileiras, depois de completar um treinamento e fazer um juramento diante dos Juízes da ordem. Qualquer um interessado em ingressar na ordem deve se dirigir ao Forte da Espada de Mirah, em Tebryn, onde será ensinado nos dogmas de Mirah, receberá treinamento em armas e trabalhará como serviçal para os Irmãos do Forte. Algumas famílias – particularmente nobres – enviam seus filhos para se tornar membros da Ordem, o que é considerado uma honraria para a família. A Ordem aceita crianças com pelo menos 8 anos como Escudeiros, e esses pajens se tornam, quase que invariavelmente, Paladinos – embora alguns, mais inclinados à religião do que ao combate, se tornem Sacerdotes de Mirah. Escudeiros são testados ao atingirem a idade de 16 anos, e qualquer um que deseje ingressar na Ordem e que tenha uma idade mais avançada do que essa deve permanecer como Escudeiros por pelo menos um ano, realizando seu teste diante dos Juízes após esse tempo.

Quando terminam seu treinamento, Escudeiros são levados à Câmara dos Juízes, onde, diante deles, serão testados. O Teste diante dos Juízes é uma sabatina sobre Mirah, seus Dogmas, a história da Ordem e de Tebryn, além de perguntas de cunho filosófico sobre justiça, bem e ética. Se o Escudeiro for digno, ele é elevado ao status de Irmão. Aqueles que não passam nesse teste podem permanecer no Forte por mais um ano como Escudeiros e tentar novamente depois deste tempo. Uma segunda falha no Teste Diante dos Juízes significa que o Escudeiro não pode ser elevado ao status de Irmão – apesar de, se desejar, poder permanecer no Forte como pajem por tanto tempo quanto desejar, o que muitos o fazem.

Um Irmão é considerado um membro da Ordem, e recebe uma espada (do tipo à sua escolha), uma insígnia da ordem e moedas suficientes para se equipar apropriadamente. Depois disso, ele deve iniciar uma Cruzada para provar seu valor e sua dedicação à justiça. Cruzada é o nome dado pela ordem para a jornada realizada por cada Irmão da Ordem ao ser aceito. O Irmão deve viajar por Tebryn e destruir pelo menos um demônio, morto-vivo ou espírito maligno para provar sua dedicação. Após isso ele pode retornar para o Forte, onde dirá diante dos Juízes que prevaleceu

sobre o mal e fará seu Juramento, tornando-se assim um Jurado. Muitos Irmãos, no entanto, permanecem em sua Cruzada por anos, perseguindo criaturas malignas pelo reino até considerarem que estão prontos para se tornar Jurados. Outros, mesmo tendo destruído uma ou mais criaturas malignas, permanecem como Irmãos, servindo à Ordem como Soldados – às vezes por não se acharem prontos ou encontrarem pistas sobre outras criaturas que merecem sua atenção, às vezes por não desejarem postos mais administrativos ou simplesmente porque Irmãos gozam de mais liberdade para ir e vir dentro da Ordem.

Jurados são membros da Ordem da Espada de Mirah que terminaram sua Cruzada e fizeram um juramento diante dos Juízes. O Juramento é simples: O Irmão simplesmente jura defender a justiça, proteger Tebryn e a Ordem da Espada de Mirah. Diferente do Teste diante dos Juízes, esse juramento é feito diante de todos os membros da Ordem presentes no Forte. Se o juramento for considerado honesto, o Irmão recebe uma tabarda com o símbolo de Mirah que deve trajar, de forma sempre visível, o tempo todo, e passa a partir desse momento a ser considerado um Jurado. Jurados recebem instruções sobre as questões administrativas da Ordem e funções definidas – embora elas possam mudar de tempos em tempos, a pedido do próprio Jurado ou por decisão dos Juízes. Jurados são responsáveis pelo ensino de aprendizes, liderar tropas de Irmãos em tarefas de vigia, guarda ou combate em campo de batalha ou servir como capelões a serviço de Mirah dentro da Ordem.

Um Jurado pode ser demovido do posto, voltando a ser um Irmão. Isso geralmente ocorre por pedido do próprio Jurado – que deseja mais liberdade dentro da Ordem, ou, mais comumente, deseja se aposentar – mas às vezes incompetência pura e simples pode levar os Juízes a tomarem essa decisão, embora isso seja raro. Um Jurado que seja rebaixado a Irmão nunca mais pode se tornar um Jurado.

Juiz é a posição mais alta dentro da Ordem, e estes membros são responsáveis pelo comando e administração da Ordem como um todo. Juízes são sempre Jurados com muita experiência e que tenham provado sua capacidade durante todo o tempo que foram membros da Ordem. Como existem apenas nove cadeiras de Juiz dentro da Ordem e a posição é vitalícia, um novo Jurado só é escolhido para ser elevado a Juiz quando um dos Juízes atuais falece ou se aposenta. A maioria dos Juízes já tem al-

O Teste Diante dos Juízes

Um personagem só é aceito como Irmão se tiver o Código da Justiça ou o Dogma da Justiça. Qualquer Escudeiro que não possua uma dessas Habilidades é considerado inapropriado para ingressar na Ordem, e, portanto seu Teste Diante dos Juízes é considerado uma falha com as consequências apropriadas – mais um ano como Escudeiro ou impossibilidade de se tornar um Irmão da Ordem, caso já tenha falhado no teste anteriormente. Nenhuma rolagem de dados é necessária, já que o que os Juízes estão considerando é se o personagem compreende os conceitos de justiça de Tebryn e os dogmas de Mirah.

Perceba que, como todos os Juízes necessariamente precisam possuir o Código da Honestidade, é impossível passar nesse teste se o personagem não tiver uma das Habilidades apropriadas.

gum candidato em vista para sucedê-lo – e obviamente os outros Juízes sabem quais Jurados cada outro Juiz considera apropriado para substituí-lo. Juízes são conhecidos por serem absolutamente honestos e imparciais, e muitos são considerados frios e insensíveis. Para ser elevado ao posto de Juiz, um Jurado passa pelo Ordálio de Mirah, onde, cercado pelos outros Juízes da Ordem, será perguntado sobre suas motivações e suas ações ao longo de toda sua vida. Durante todo o tempo em que estiver no Ordálio de Mirah, o Jurado deve segurar a Espada de Jorand sobre uma forja. Se suas respostas forem totalmente honestas, a espada lhe confere proteção contra o calor, e o Jurado não se fere de forma alguma. Se ele faltar com a verdade, no entanto, a espada incandescente lhe queima as mãos, deixando uma marca permanente, e o Jurado é considerado inapropriado para o cargo. Ele pode permanecer como Jurado e retornar às suas funções, mas os poucos que falharam no Ordálio de Mirah geralmente pedem seu rebaixamento para Irmãos e se afastam da Ordem, envergonhados.

Juízes são responsáveis por quaisquer julgamentos de membros da Ordem, seja o crime cometido contra a Ordem ou não. Juízes às vezes são chamados para julgar crimes entre os nobres de Tebryn, e em uma ocasião, o Mestre da Guerra de Parband pediu para que um Juiz da Ordem presidisse um julgamento de um General Parbani. Juízes também são responsáveis por chefiar expedições de guerra à frente dos Jurados e Irmãos da Ordem, decidir funções para os Jurados e tomarem todas as decisões administrativas da Ordem. Além disso, os Juízes têm, coletivamente, um assento no senado de Tebryn. A mais conhecida das Juízas da Ordem é Nina van Strauss, irmã do Rei Rob van Strauss e Comandante das tropas tebrynianas. O seu pai, Honório van Strauss, Rei de Tebryn antes de Rob, também foi Juiz da Ordem.

A Ordem é responsável pela segurança da capital e da guarda pessoal do próprio Rei e seus parentes. Sua autoridade é reconhecida em qualquer lugar de Tebryn, e jurados podem assumir o comando de tropas em situações que requeiram a atenção da Ordem ou da segurança do reino.

Apesar dos ensinamentos da Ordem serem voltados para os dogmas de Mirah, obviamente, em anos recentes a palavra de Ahogr Ruge-Mundos tem sido ouvida na Ordem. As semelhanças dos dogmas de Mirah e Ahogr têm sido amplamente discutidas entre os Sacerdotes de ambas as divindades desde os primeiros contatos entre Tebryn e

MEMBROS DA ORDEM DA ESPADA DE MIRAH

Um personagem pode iniciar uma campanha como um Irmão da Ordem da Espada de Mirah. Para isso, ele precisa ter Código da Justiça ou Dogma: Discípulo da Justiça – que ele pode selecionar como uma Habilidade geral da lista da Ordem, caso sua Classe não contenha essas Habilidades. Esse personagem terá uma espada à sua escolha e um brasão da ordem – que pode ser usado como um Símbolo Sagrado por um Sacerdote – além de seu dinheiro inicial. Geralmente esses personagens estarão iniciando sua Cruzada, e provavelmente estarão procurando – ou já se juntaram a – um grupo de aventureiros para auxilia-los em sua jornada. Personagens criados especificamente para serem membros da Ordem da Espada de Mirah se beneficiam consideravelmente do antecedente Escudeiro, mas isto não é um requisito.

Parband, e muitos Jurados e Juízes tem dado espaço para Ahogr quando falam sobre lei e justiça. De fato, em anos recentes, um bom número de Jubans, Firas e Tailox tem sido atraídos para a Ordem graças a essa prática, o que tem ampliado os horizontes dos membros e permitido novas discussões de âmbito filosófico em todos os níveis da Ordem, o que tem sido visto de forma extremamente positiva pela maioria dos Juízes – apesar de alguns deles se ressentirem com o que eles chamam de "violação da pureza de Mirah". Apesar de pouco ouvidas, vozes falando sobre uma possível cisão dentro da Ordem existem, mas são consideradas apenas como boataria alarmista.

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros da Ordem da Espada de Mirah podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Arma da Lei

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Dogma: Discípulo da Justiça

Mana: 20

Descrição: Você é capaz de imbuir seus ataques com a fúria de Ahogr! Você pode fazer um ataque corporal que, se acertar, causa um dano adicional igual a 10/Fogo. Ignore quaisquer bônus de Esquiva do alvo desse ataque. Criaturas do tipo Demônio, Morto-vivo ou Espírito sofrem um dano adicional de 10/Fogo.

Arma da Ordem

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Dogma: Discípulo da Justiça

Mana: 20

Descrição: Você é capaz de imbuir seus ataques com a energia da própria Mirah! Você pode fazer um ataque corporal que, se acertar, causa um dano adicional igual a 10/Eletricidade. Ignore bônus de Armadura e Bloqueio se o alvo estiver usando armaduras ou escudos de metal ou se estiver usando uma arma de metal para bloquear. Criaturas do tipo Demônio, Morto-vivo ou Espírito sofrem um dano adicional de 10/Eletricidade.

Código da Honestidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre cumpre suas promessas, não importa quão difícil isso seja, e preza a verdade acima de tudo, emanando uma aura de honestidade que deixa desconfortáveis aqueles que escondem a verdade. Você sempre saberá quando alguém estiver mentindo. Nem sempre omitir é mentir, depende das intenções da pessoa que está omitindo. Mentir é passar informações erradas propositalmente.

Código da Justiça

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia nas leis para se apoiar e possui uma crença inabalável na ordem. Você sempre respeita as leis vigentes nos locais onde está e não permite que outros as descumpram impunemente. Sua fé na ordem faz com que criaturas geradas no caos se sintam repelidas por você. Todo demônio, morto-vivo ou espírito deve ser bem sucedido em um teste Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou não será capaz de se aproximar ou atacar você. Criaturas desses tipos com Mente Vazia fazem seus testes de baseados em Força, e se falhar serão completamente destruídas.

Dogma: Discípulo da Justiça

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é um devoto de Mirah, a Justiça ou de Ahogr Ruge-Mundos. Você deve seguir as leis e jamais pode permi-

tir que alguém seja prejudicado injustamente se você puder evitar. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se você quebrar uma lei ou permitir que alguém o faça de modo proposital sem exigir punição imediata, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Justiça Final 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Código da Justiça

Mana: 25

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que, se acertar, causa o dobro do dano normal, ou o triplo do dano normal se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito.

Justiça Final 2

Habilidade (Técnica) – Ação

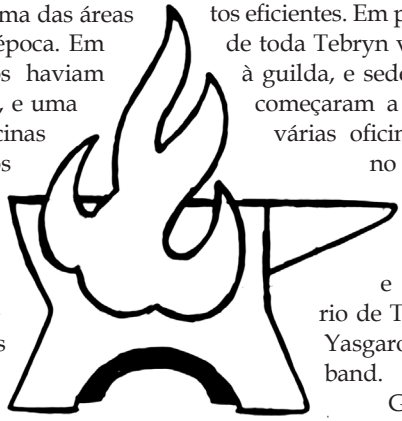
Requisitos: Nível 5, Justiça Final 1

Mana: 50

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que, se acertar, causa o triplo do dano normal ou o quádruplo se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito.

Forjas de Hou

A mais importante guilda de ferreiros de Tebryn. Fundada em Tebrynia pelo Rei Kirk van Strauss como parte da revitalização da cidade, o Rei de Ferro concedeu benefícios para os artesãos que quisessem estabelecer suas oficinas em uma das áreas mais pobres de Tebrynia na época. Em pouco tempo vários artesãos haviam criado suas oficinas na região, e uma grande maioria dessas oficinas eram forjas de Anões vindos de Stord e Forjaguardas. Esses ferreiros rapidamente se integraram formando uma guilda de ferreiros, e adotaram, eventualmente, o nome do deus patrono dos ferreiros para nomear sua guilda. O próprio nome do bairro onde hoje a guilda se instala se deve ao fato do primeiro grande contrato da guilda ter sido a fabricação de espadas para a guarda de Tebryn.



Com o tempo a guilda cresceu em tamanho e demandas, e atraiu a atenção dos Firas ferreiros de Parband, que em pouco tempo vieram se juntar às Forjas de Hou. Graças a isso, uma troca de conhecimentos entre os ferreiros de Tebryn e Parband fez com que o trabalho da guilda se tornasse cada vez mais eficiente, com armas elegantes, armaduras confortáveis e equipamentos eficientes. Em pouco tempo ferreiros de toda Tebryn vieram para se juntar à guilda, e sedes em outras cidades começaram a aparecer. Além das várias oficinas ligadas à guilda no Bairro das Espadas em Tebrynia, a guilda possui sedes em Stord, Forjaguardas e Ektória, no território de Tebryn, além de Sa'es Yasgaroth e Minnar em Parband.

Graças à eficiência da guilda, eventualmente além de armas e armaduras para a guarda de Tebrynia, as Forjas de Hou ficaram responsáveis pela produção e ajuste das armas e armaduras da Ordem da Espada de Mirah, responsável pela guarda real de Tebryn. Em Parband, a guilda não goza de tanto reconhecimento, mas a maioria dos guardas de

caravanas que passam pelas Terras Secas procura as Forjas de Hou para fazer reparos ou adquirir novas armas e armaduras, e a guilda vem crescendo em Parband de forma lenta, mas perceptível.

Apesar do nome da guilda, os membros não são necessariamente devotos do Deus do Fogo – embora muitos sejam. Ferreiros de qualquer raça com experiência comprovada podem fazer parte da guilda, mas apenas Anões e Fira – a maioria absoluta dos membros da guilda é dessas raças, incluindo seu líder, Noa Abir (Fira Senescal 7) – tem permissão de abrir sedes da guilda em outras cidades além de Tebrynia. Há membros estudando a possibilidade de levar oficinas das Forjas de Hou para a Ilha da Prata e para Dagothar, mas as negociações ainda não foram completadas – embora as chances de sucesso nessas empreitadas sejam consideradas praticamente garantidas.

ARTE DA FORJA

Apenas armas de metal podem ser alteradas pela Habilidade Arte da Forja 2, o que exclui o bordão/cajado, a clava/cetro, a funda, a plumbata, o fustíbalo, a zarabatana e todos os arcos, assim como a túnica pesada e a armadura de couro. além disso, uma arma não pode ficar com FN 0, então a adaga/punhal e a soqueira/manopla não podem receber modificações de diminuição de FN - mas podem receber modificação de aumento de dano.

Apenas uma modificação pode ser aplicada à um item - ou aumento de dano, ou diminuição de FN. Itens modificados pelo uso de Arte da Forja 2 custam o dobro do preço - independente da modificação ser diminuição da FN ou aumento do dano. Esse custo deve ser somado ao modificador de qualidade do item, se houver -

Assim, uma espada longa de qualidade alta e com FN -1 custaria 700 moedas (175 multiplicado por 4).

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros das Forjas de Hou podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Arte da Forja 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você recebeu treinamento formal nas técnicas mais avançadas de trabalho com metais. Sempre que fizer um teste de ferraria, você recebe um bônus de +2. Além disso, você gasta metade do tempo normal para criar ou consertar itens de metal, e metade do material normalmente necessário para consertar itens de metal – ou seja, um quarto do peso do item ao ser consertado, ao invés de metade do peso daquele item. Finalmente, quando destrói um item de metal, você pode reaproveitar todo o metal do item ao invés de apenas metade.

Arte da Forja 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Arte da Forja 1

Descrição: Você exercitou sua maestria sobre a forja de metais e é capaz de criar itens mais eficientes do que os normais. Você pode criar ou modificar itens de metal de forma que eles tenham FN -1, ou, no caso de armas, causem Dano +1 – apenas uma modificação pode ser aplicada a um item, ou ele ficará muito frágil para ser utilizado apropriadamente. Itens de qualidade baixa não se beneficiam desses modificadores, e itens de qualidade alta ou obra-prima adicionam seus modificadores normais ao item.

Se estiver modificando um item, você deve fazer um teste de ferraria e o resultado precisa ser igual ou superior ao necessário para criar aquele item – ou seja, para modificar um item de qualidade alta, você deve ter um resultado 16 ou maior no seu teste. Veja o Guia do Herói (página 52) para maiores detalhes.

Forjado à Fogo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo nas forjas ou nasceu abençoado por Hou com uma resistência inata ao fogo e seus malefícios. Você possui Resistência ao Fogo e sua visão e respiração não são afetadas por fumaça.

Íris de Maltas

Esta guilda, que reverencia o brilhantismo de seu patrono, Maltas, foi formada pela elite alquimista de Lonjágua. A guilda é relativamente recente, tendo menos de 50 anos, e está em franco crescimento, com sedes estabelecidas em Tebrynia, Ambrook e Braktar. A guilda é especializada em desenvolver novas poções, pesquisar materiais e identificar plantas e minerais com qualidades alquímicas, além de catalogar animais com qualidades incomuns. De fato, a maioria dos membros possui algum conhecimento de sobrevivência e experiência em exploração, e embora o uniforme da guilda seja uma túnica negra com um olho prateado estampado no peito – simbolizando o olho de Maltas que está sempre atento aos detalhes – a maioria dos membros prefere roupas mais confortáveis e práticas, exibindo apenas um broche de prata no formato de um olho como identificação do grupo, reservando o uso da túnica tradicional apenas para encontros formais da guilda ou para eventos sociais.

A Íris de Maltas também é uma das guildas de Tebrynia com o maior número de aventureiros em suas fileiras. Como não há testes ou requisitos complexos para se filiar à guilda – o candidato deve ser um habitante de Tebryn sem ofensas registradas contra o governo – muitos aventureiros acabam por ingressar na guilda pelos benefícios: menores preços para adquirir poções, sedes e membros em várias cidades ao longo de Tebryn e acesso a conhecimento sobre animais, plantas e locais perigosos. A guilda em si se beneficia bastante desses membros que, apesar de não trabalharem em novas fórmulas nem estudarem propriedades de materiais desconhecidos, estão constantemente trazendo novas informações e espécimes para serem analisados. Essa variedade de membros com capacidades diferentes faz com que a Íris de Maltas tenha uma enorme variedade de conhecimento prático e teórico em suas fileiras, além de uma flexibilidade considerável, o que ajuda a explicar o crescimento rápido da guilda.

Habilidades Extras

Todos os membros da Iris de Maltas podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Alquimista de Campo

Habilidade – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar poções e itens alquímicos em suas explorações! Você recebe +2 em todos os

seus testes de arremesso e em testes nos quais um Kit de Cura seja necessário – como estabilizar uma criatura Por um Fio ou qualquer outro uso de Cuidados Médicos – desde que tenha um Kit de Cura à mão.

Além disso, você pode beber uma poção como uma ação padrão, ao invés de uma ação de rodada completa.

Alquimista de Combate

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 5, Alquimista de Campo.

Descrição: Você tem vasta experiência no uso de poções no calor do combate, e se tornou particularmente eficiente nisso. Você pode arremessar uma poção como uma ação livre, desde que possa saca-la como uma ação livre no mesmo turno – ou seja, a poção deve estar em uma bandoleira ou cinto. Além disso, você recebe +1 em seus testes de arremesso – esse bônus se acumula com o bônus de Alquimista de Campo. Finalmente, você passa a pode beber uma poção como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão.

Herbalismo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Inteligência para criar poções básicas. Além disso, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você desde que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer – e você é sempre considerado como tendo um Kit de Cura á mão, a menos que o ambiente seja completamente estéril (desertos ou áreas glaciais).

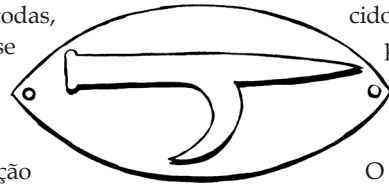
Sabedoria Selvagem

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes que envolvam a natureza como forragear, rastrear, encontrar abrigo, identificar ervas, etc.

O ARPÃO

O maior grupo de navegadores ribeirinhos de Tebryn. Apesar de não estar centralizados em Lonjágua, sua primeira sede fica na cidade, e ainda é a maior e mais importante de todas, onde os líderes do grupo se reúnem de tempos em tempos para discutir negócios. Existem muitos rumores sobre a organização ser formada por ladrões e traficantes que usam os rios para traficar todo tipo de item ilegal usando barcos de pesca, mas na verdade o grupo é basicamente uma guilda de mercadores.



Lorde Balgari insiste em defender o grupo, principalmente visto que seu pai foi um dos membros do grupo. Os "Arpões", como os membros do grupo são conhecidos, viajam em embarcações pelos rios de Tebryn e fazem transporte de carga entre praticamente todas as cidades ribeirinhas. O fundador do grupo, Talin Percoss, era um corsário que mudou de rumo cerca de 130 anos atrás, depois que os Lobos dos Mares livraram a costa do Mar do Comércio dos piratas, aumentando o fluxo de produtos que chegavam aos portos

de Tebryn e precisavam ser escoados para o interior. Percebendo a possibilidade lucro na situação, Talin convenceu alguns outros marinheiros a abandonar a vida no mar e juntos compraram algumas barcas próprias para navegação em rios, e usando seus contatos em portos e navios, logo estavam transportando tanto cargas quanto pessoas pelos rios de Tebryn.

Como o grupo era originalmente formado por ex-corsários, uma tradição que se mantém até hoje – corsários que decidam se aposentar da vida no mar sempre podem encontrar trabalho no Arpão – muitos boatos de que o Arpão teria ligações com piratas sempre cercaram o grupo, e a maioria das famílias nobres de Tebryn evita negociar transporte com o grupo. De fato, os membros do grupo são conhecidos por serem grosseiros, violentos e inescrupulosos – o que é de se esperar de um grupo com um enorme contingente de ex-corsários acostumados a lidarem com piratas – e transportam praticamente qualquer tipo de carga, desde que o pagamento seja adequado. A maioria dos mercadores não se importa com isso, no entanto, já que o grupo é extremamente eficiente e dificilmente perde cargas ou mesmo atrasa entregas, e as autoridades geralmente fazem vista grossa, tanto devido à influência do grupo quanto pela sua violência.

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros do Arpão podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Contatos no Crime

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os criminosos – pequenos e grandes. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas ou comprar e vender mercadoria roubada. Obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha, e você nem sempre será capaz de encontrar qualquer item à disposição em qualquer lugar – mas o mercado negro nas grandes cidades costuma estar abastecido de praticamente qualquer item disponível na campanha.

Criminosos pagarão metade do preço normal de qualquer item que você quiser vender – desde que tenham dinheiro para tanto – e venderão itens com um custo um terço menor do que o normal. Itens proibidos ou controlados, no entanto, podem ser extremamente caros. Informações terão um preço dependendo da importância e dificuldade de obtê-las, de acordo com a vontade do Mestre.

Durão

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você viu e fez muita coisa na vida, e poucas situações o abalam. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para resistir a efeitos de medo. Além disso, você tem Determinação +2 e 5 Pontos de Vida a mais.

Intimidar

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode intimidar um oponente que esteja a até 3 metros de você. Role um confronto de Vontade com o alvo. Se tiver sucesso, o alvo é considerado Amedrontado com relação a você por um número de turnos igual à sua Vontade. O alvo responderá qualquer pergunta direta que você fizer a ele enquanto estiver intimidado.

Este é um efeito de medo.

Pernas do Mar

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo sobre as ondas e está acostumado com o balanço do mar. Você recebe +2 em todos os seus testes de Força e Agilidade quando estiver em uma embarcação ou dentro d'água.

Corvos Negros

Os conjuradores de escolta que vestem tabardas negras e são respeitados em toda Tebryn hoje tem uma história bastante peculiar. A Companhia de Vinhos e Hidroméis Corvo Negro era, originalmente, uma pequena fabricante e distribuidora de bebidas fermentadas de Miralda, cerca de 80 anos atrás. Seus fundadores, um grupo de Feiticeiros e alquimistas da região empregavam magias de frio para melhorar o processo de fabricação de suas bebidas e também para transportar com mais eficiência seus produtos. Eventualmente seu sistema de transporte começou a interessar outros comerciantes de bebidas e alimentos ao redor de Miralda, e como os Corvos Negros utilizavam algumas magias que os próprios fundadores do grupo haviam desenvolvido e não estavam nas bibliotecas da Academia Argêntea, está passou a contratar os serviços da companhia para fazer o transporte de seus produtos também. Com o tempo – e graças à sua eficiência – a companhia cresceu consideravelmente e se tornou a maior guilda de transporte de alimentos de Tebryn. Sua tradição de empregar magias de frio para o transporte de cargas fez com que muitos conjuradores se juntassem ao grupo, o que providenciava também uma excelente segurança para as rotas dos Corvos Negros.

A idéia de utilizar conjuradores como escoltas não passou despercebida aos caravaneiros de Miralda, e eventualmente os Corvos Negros passaram a emprestar seus conjuradores para outros grupos comerciais e caravanas como escolta, o que acabou se tornado a parte mais conhecida. Os Corvos Negros ainda produzem seu famoso hidromel Corvo Negro – que pode ser encontrado nas tavernas mais luxuosas de Tebryn – e atua no transporte de alimentos, mas é muito mais conhecido por seus conjuradores de elite.

Qualquer conjurador arcano pode se filiar ao grupo, mas antes de terem acesso às magias exclusivas do grupo, passam por seis meses de observação, trabalhando na escolta dos carregamentos de alimentos da própria companhia. Depois disso, caso provem serem confiáveis, eles passam a receber treinamento nas magias de gelo conhecidas apenas pelos membros do grupo, e apenas então passam a vestir a tabarda negra e atuar como conjuradores de escolta – onde está o maior status e também os maiores pagamentos da instituição.

Ex-membros dos Corvos Negros podem utilizar as magias que aprendem na companhia como bem entenderem, sem qualquer medo de represália por parte do grupo, mas ensinar ou vender estas magias é proibido – e apesar de alguns ex-membros já terem vendido cópias no mercado negro, essa prática é pouco comum, pois além de serem caçados pelos Corvos Negros, o contrabando de magias também é combatido pela Academia Argêntea e pela Ordem da Espada de Mirah. As magias do grupo estão na biblioteca do Departamento de Ocultismo e Ofícios Elementais da Academia Argêntea, mas um contrato com os Corvos Negros garante que apenas os membros mais graduados daquele departamento tenham acesso a elas.

O líder do grupo atualmente é Brunn Fracta (Feiticeiro 7), auxiliado por sua esposa Thail Fracta (Feiticeira 7), responsável pelas caravanas de transporte, Fedro Lenheiro (Metadílio Feiticeiro Alquimista 6) responsável pela produção de vinhos e hidroméis e Maleu Montaraz (Rúnico 8), líder dos feiticeiros de escolta.

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros dos Corvos Negros podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Armadura de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Parede de Gelo.

Dificuldade da Magia: 11

Mana: 25

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você a envolve em uma camada de gelo mágico que age como uma armadura. A armadura não compromete a movimentação ou os sentidos da criatura dentro dela, e permite respirar e falar normalmente, e a criatura não sofre dano por frio, apenas sentindo-se levemente refrescada. A armadura absorve os ataques que atingiriam a criatura dentro dela, e deve ser destruída antes que a criatura possa ser atingida – note que qualquer ataque que exceda os Pontos de Vida da armadura serão aplicados ao usuário dentro dela (assim, se a armadura tiver 5 Pontos de Vida e sofrer um ataque que cause 12 de dano, a armadura será destruída e a criatura dentro dela sofrerá 7 de dano). A armadura tem uma quantidade de Pontos de Vida igual a 5 vezes a Vontade do conjurador, é Vulnerável a Fogo e sempre que receber dano por Frio recupera Pontos de Vida ao invés de sofrer dano. Ataques de Eletricidade causam dano normal à armadura e à criatura no interior dela.

Essa Runa Arcana dura por 1 minuto, mas se dissipa imediatamente se a armadura perder todos os seus Pontos de Vida.

Aura Congelante

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto ou criatura, você faz com que o alvo passe a emitir uma aura de frio intensa que causa dano igual a 6/Frio em todas as criaturas ao seu redor. No momento em que desenha a Runa dessa Magia, o conjurador deve escolher qual será o alcance da aura, até um máximo de 3 metros. Se a magia tiver como alvo um objeto inanimado, ela congela até 100 litros ou 100 quilos de material – que então passa a emitir a aura de frio ao seu redor. Além disso, objetos inanimados dentro da área de efeito da aura tendem a se congelar se ficarem dentro da área de efeito por 5 ou mais turnos, enquanto criaturas que sofram o dano da aura por 5 ou mais turnos ficam Enregeladas enquanto estiverem dentro da área de efeito da magia (veja Enregelado no Mighty Blade página 171 para mais detalhes).

Esta Runa Arcana dura por 1 minuto, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal depois que a Runa se dissipar.

Barreira de Gelo

Habilidade (Magia) – Reação

Requisitos: Parede de Gelo, Mente Disciplinada

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Esta Runa Arcana desenvolvida especificamente para defesa tem um desenho simples e rápido de fazer, e gera uma fina camada de gelo que absorve danos de ataques direcionados contra o conjurador. Sempre que for alvo de um ataque ou magia

que cause dano ou perda de vida, você pode utilizar esta Runa. Ela absorve uma quantidade de dano igual à sua Determinação. Se o ataque causar dano por Frio, a barreira absorve todo o dano daquele ataque. Se o ataque causar dano por Fogo, a barreira absorve apenas metade da Determinação do conjurador (arredondado para cima) de dano.

Essa Habilidade pode ser usada uma vez por rodada.

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

Frio Intenso

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Congelar

Descrição: Você aprendeu a produzir magias que produzem um frio muito mais intenso. Suas magias que causem dano pro Frio causam 6 pontos de dano adicionais. Além disso, se uma magia congelar objetos ou criaturas, elas permanecerão congeladas por uma quantidade de horas igual à sua Vontade antes de começarem a descongelar normalmente.

Especial: Em climas particularmente quentes, como desertos ou áreas vulcânicas, esse efeito dura apenas metade do tempo (arredondado para baixo). Além disso, se o gelo for atingido por magias que causem dano por fogo, esse efeito é cancelado imediatamente, e o gelo passará a descongelar na sua velocidade normal.

Sopro Gélido

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Congelar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana à sua frente você faz com que ela exale uma nuvem de frio intenso que cobre uma área com um diâmetro em metros igual à sua Vontade. Todas as criaturas vivas dentro dessa área sofrem dano igual a 10/Frio e ficam Enregelados. Criaturas dos tipos construto, morto-vivo e réptil sofrem o dobro de dano e ficam paralisadas por 1 turno antes de ficarem enregeladas. Objetos inanimados dentro da área se congelam.

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal depois que a Runa se dissipar.

Lobos dos Mares

Os Lobos dos Mares são um grupo de marinheiros fundado há pouco mais de 130 anos quando os corsários do Mar do Comércio decidiram juntar seus esforços e livrar a costa de Tebryn dos piratas que infestavam as águas da região. Liderados por Armod Ulfloth, um navegador Aesir cujo navio foi saqueado e teve sua tripulação assassinada por um grupo de piratas. Armod se juntou a um navio corsário, e rapidamente assumiu o posto de Capitão, criando uma campanha para unir os navios corsários do Mar do Comércio com o intuito de acabar com a pirataria. Adieren e Kerrck, duas das cidades que mais sofriam com ataques piratas passaram a patrocinar Armod, e em pouco tempo o Capitão Aesir tinha reunido um considerável número de navios corsários sob sua bandeira. Esses navios passaram a perseguir ferozmente qualquer navio pirata que encontrassem, geralmente passando a tripulação no fio da espada e queimando os navios. Sua fama se espalhou, e o grupo passou a ser conhecido como Lobos dos Mares. Logo, todos os portos de Tebryn estavam patrocinando o grupo, e praticamente todos

os corsários do Mar do Comércio se uniram sob a bandeira de Armod. Em pouco mais de 10 anos o grupo incendiou portos ilegais, destruiu navios piratas e fez um bom número de tripulações se entregarem para as autoridades temendo serem alvo da fúria de Armod, o que virtualmente eliminou a pirataria na costa de Tebryn. O grupo foi reconhecido por Tebryn como uma frota a serviço do reino, e os membros do grupo passaram a receber soldo além de regalias com relação a impostos em postos de todo o reino.

Com a ameaça dos piratas praticamente eliminada, os Lobos dos Mares passaram a fazer incursões às costas arkanitas, geralmente apenas vigiando as fronteiras contra navios daquela nação ou fazendo escolta para navios transitando entre Bryne, Parband e Tebryn – mas incursões dos Lobos dos Mares contra portos arkanitas na costa sul do continente ocorreram em algumas ocasiões.

Dizem que Armod nunca encontrou o navio que atacou sua tripulação, e quando os Lobos dos Mares passaram a agir como uma frota de guerra contra Arkânia, ele teria se desligado do grupo que fundou, tendo passado o resto dos seus dias navegando o Mar do Comércio atrás de piratas. Não há registros de sua morte, mas seu primeiro navio, o Lobo de Guerra, está atracado até hoje no extremo do porto de Adieren, servindo de local para as reuniões oficiais dos capitães dos Lobos do Mar.

Navios dos Lobos dos Mares tem uma boa liberdade de ação dentro do Mar do Comércio, e são autorizados a afundar ou aprender qualquer navio do Mar do Comércio que não pertença à organização nem traga nenhuma bandeira de um dos reinos aliados à Tebryn – Eishelm, Londérien, Dagothar, Bryne e Parband. Nenhum navio do grupo precisa pagar taxas para aportar em qualquer porto de Tebryn – mas ainda precisa pagar taxas normais por embarque e desembarque de produtos – e os capitães de cada navio dos Lobos dos Mares recebe uma carta de corso, um mapa náutico com todas as rotas militares, de comércio, transporte de passageiros e pesca de Tebryn.

Até cerca de 20 anos atrás, o administrador de Adieren, o Duque Gultan Toths era membro da organização, e um dos mais estimados líderes dos Lobos dos Mares. Quando ele aceitou a administração de Adieren, vários outros Capitães – e suas tripulações – se aposentaram ou se tornaram mercadores, o que criou espaço para que a pirataria voltasse ao Mar do Comércio. Sem líderes fortes dentro do grupo, e com um número bastante reduzido de navios, os Lobos dos Mares tem tido problemas em manter o Mar do Comércio livre de piratas, e abandonaram quase que completamente as rotas próximas de Arkânia nos últimos anos.

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros dos Lobos dos Mares podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Investida Acrobática

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você pode usar o ambiente para ganhar impulso e desferir um ataque de uma direção inusitada. Enquanto tiver uma mão livre e estiver em um ambiente com mobília e outros obstáculos (como um convés de navio, pátios, feiras ou no interior da maioria das construções) você pode fazer uma manobra de encontrão contra o alvo independente da distância que tiver do oponente. Esse ataque causa +10 de dano e

ignora quaisquer bônus de escudo e Esquiva do alvo.

Especial: Você não pode utilizar esta Habilidade se estiver usando uma armadura com a característica Pesada ou se estiver carregando uma carga acima da básica.

Lobo do Mar

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem uma reputação por fazer parte de um grupo conhecido de navegadores. Você sempre consegue passagens de graça para o seu grupo de aventureiros, desde que aceitem trabalhar no navio em troca de acomodações. Além disso, graças à reputação do seu grupo, você geralmente tem poucos problemas com as autoridades em cidades de um porto. A maioria das pessoas não vai alertar a guarda por conta de pequenas ofensas ou prejuízos – como não pagar por uma refeição na taverna ou por uma noite em uma estalagem, danos durante uma briga de taverna e coisas semelhantes. Perceba que se você for flagrado pela guarda realizando uma dessas ações, isso ainda lhe trará consequências, muito provavelmente! Além disso, abusar de sua reputação dessa forma pode criar uma reputação ruim para você, o que pode gerar situações inconvenientes – como estabelecimentos se recusando a atendê-lo – ou mesmo chegar a até seus superiores.

Lutar no Convés

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você usa o que tiver a mão para vencer suas lutas. Enquanto tiver uma mão livre e estiver em um ambiente com mobília e outros obstáculos (como um convés de navio, pátios, feiras ou no interior da maioria das construções) você pode usar o ambiente para se proteger e atrapalhar o adversário, recebendo +1 em seus ataques corporais e +2 em Esquiva.

Navegador

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sabe o que é necessário para pilotar um navio com eficiência. Você rola +1d6 em todos os testes ligados a navegação, incluindo ler mapas marítimos, fazer qualquer serviço de convés, escalar cordames, pescar, se localizar no mar e nadar.

Pernas do Mar

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo sobre as ondas e está acostumado com o balanço do mar. Você recebe +2 em todos os seus testes de Força e Agilidade quando estiver em uma embarcação ou dentro d'água.

Hoste de Hadorn

A Hoste de Hadorn é o exército oficial de Tebryn. Sua história é bem mais antiga do que a do reino que ela serve, mas extremamente conturbada, tendo passado por uma quantidade tão grande de reformulações que muitos, dentro e fora da organização, dizem que de sua origem até hoje, a única parte intacta é seu nome.

Como qualquer membro da Hoste lhe dirá, no entanto, que há uma parte muito mais essencial que permanece totalmente inalterada: A devoção pela divindade que dá nome à Ordem.

Originalmente, a Hoste de Hadorn foi formada por um grupo de seguidores de Hadorn que decidiram, em um esforço desesperado, deter o avanço da Legião. A Legião era uma terrível força formada por Orcs, ogros, ciclopes e outros humanoides que, após devastar as Terras Secas, invadiram as regiões onde hoje são as Terras Venenosas e o norte de Tebryn, ainda antes do tempo da Grande

Revoada. Apesar de rechaçados pela antiga fortaleza de Gardóvia, as forças da Legião se espalharam pelas terras onde eventualmente Miralda, Albierem e Tebrynia se ergueriam, dominando até mesmo as cadeias de montanhas daquela região, onde hoje se encontra Stord. Os seguidores de Hadorn em Gardóvia, ultrajados pela falta de resistência que a Legião encontrava em seu caminho, decidiram deixar a segurança de sua fortaleza e levar a fúria de seu patrono à Legião. Era um esforço fadado ao fracasso, considerando que a Legião era dezenas de vezes mais numerosas que todo o exército de Gardóvia. Mas se estavam fadados a cair, os seguidores de Hadorn decidiram que cairiam no campo de batalha, honrando seu deus! Nomeados como a Hoste de Hadorn, o grupo de guerreiros saiu de Gardóvia e deu combate à Legião onde a encontrasse.

Nos anos que se seguiram, a Hoste conseguiu uma série de vitórias extraordinárias – e inesperadas! – contra a Legião, e começaram a fundar pequenas fortalezas na região, onde arrebanhavam sobreviventes da devastação causada pela Legião. Muitos desses sobreviventes, e eventualmente seus descendentes, acabaram engrossando as linhas de seguidores do Deus da Força, e apesar dos constantes combates contra a Legião, a Hoste se manteve com um número mais ou menos estável ao longo dos quase 600 anos seguintes, enquanto lutavam pela supremacia da região. Suas investidas chegaram até onde hoje se encontra Stord, e ao longo de quase uma década de acirradas batalhas, conseguiram derrotar as forças da Legião nas Montanhas dos Cristais e criar ali uma fortaleza para barrar sua passagem através cordilheira.

O jogo de poder entre a Hoste e a Legião mudou subitamente, no entanto, com a Revoada dos Dragões. A maioria das fortalezas erguidas pela Hoste foi destruída pelas feras dracônicas, restando apenas Miralda e Stafford. Até mesmo Stord foi devastada e a Hoste teve que abandonar as montanhas. A Legião, no entanto, não foi poupada da fúria dracônica, e suas forças foram reduzidas – algumas destruídas, outras controladas pelas criaturas, diminuindo severamente as forças do exército vindo das Terras Secas. Durante anos a Hoste não foi mais do que um pequeno grupo pouco organizado que empregava táticas de guerrilha e lutava mais para sobreviver do que para dar combate às forças da Legião.

Foi nessa época que o golpe mais duro foi recebido pela Hoste: Dewoll, o Louco, fez um pacto com o Dragão de Gardóvia, e a besta não só destruiu a fortaleza de Stafford, mas também passou a dominar Gardóvia, o berço da ordem.

Apesar de moribunda, a ordem seguiu combatendo com ferocidade a Legião, e com o passar dos anos, assim como durante sua fundação, foi conseguindo improváveis vitórias. Por anos suas minguadas forças foram dando combate às desorganizadas tropas remanescentes da Legião, tentando desesperadamente conseguir ganhar terreno ao redor de Miralda e sobreviver aos dragões que ainda restavam na região.

Mas quando Ektor derrotou o Dragão de Gardóvia, a Hoste renovou sua vontade e força, e mais uma vez se reuniu na sua cidade de origem, criando uma sólida linha de defesa contra a Legião, e arrebanhando novos seguidores. Os membros da Hoste foram nomeados Cavaleiros, e a Hoste recebeu status de Ordem de Cavalaria. Os soldados

que se juntavam às suas linhas viam nesses Cavaleiros uma inspiração e uma esperança em meio aos tempos sombrios que viviam.

Com os anos, a Ordem se estabeleceu na região, e começou a expandir seu domínio de forma lenta, mas eficaz. Eventualmente eles destruíram ou expulsaram todas as tropas da Legião do norte do que eventualmente seria Tebryn, e começaram a enviar tropas para Stord e a Floresta dos Antigos. Em Stord, com a ajuda de Dagothar, eles ergueram uma barreira contra os avanços da Legião. E na Floresta dos Antigos, com a ajuda de Londérien, eles erradicaram as últimas forças da Legião. Com os dragões deixando a região – por vontade própria ou através da força – e a ameaça da Legião eliminada, a Hoste passou a funcionar como uma força da lei na manutenção das cidades que, lentamente, se erguiam. A Hoste passou a ser mais do que um exército, e quando Tebrynia iniciou a anexação das cidades da região no embrião do que seria eventualmente Tebryn, a Ordem emprestou seus Cavaleiros como emissários e exploradores em nome do Rei. Eles viajaram ao longo da Cordilheira dos Cristais até atingirem a Ravina de Nill, onde fundaram Altéria, e dali acompanharam os exploradores que se dirigiram ao norte ao longo do Paredão até a Montanha do Grifo, e ajudaram a fundar Daharma e Longuespera.

O próximo capítulo na história da Hoste seria escrito na região dos vales, onde, depois de estabelecer as fortalezas que seriam o marco da fronteira norte de Tebryn, a Hoste travou contato, pela primeira vez, com forças arkanitas. Arkânia, também em franca expansão na época, exigiu que as forças tebrynianas rendessem seus fortes, o que, obviamente, a Hoste não aceitou. Este incidente deu início à guerra entre os dois reinos, que já dura mais de mil e quatrocentos anos.

Durante os quase oitocentos anos seguintes, a região dos vales se tornou uma área de disputa entre as forças arkanitas e a Hoste de Hadorn. Ambos os lados construíram imensas fortalezas que foram tomadas ou destruídas pelo exército adversário, e incontáveis soldados morreram em ambos os lados do conflito. Esse longo esforço de guerra drenou toda a atenção e recursos da Ordem para a região dos vales, e como na mesma época a Ordem da Espada de Mirah foi fundada, a Hoste acabou perdendo seu status como Ordem de Cavalaria, sendo vista – e agindo – muito mais como uma força militar. Eventualmente a Hoste conseguiu rechaçar o avanço das tropas arkanitas à região dos vales, e anexou a área ao reino de Tebryn. Pelos quinhentos anos seguintes, até os dias de hoje, a Ordem se reorganizaria para se adequar às novas realidades do reino que serve, e treina soldados especializados em combate em larga escala, com conhecimento em tática, estratégia e combate singular e pouco foco no conhecimento sobre a filosofia de Hadorn e a Tríade Divina. Apesar de ainda gerar Paladinos e Sacerdotes, a maioria dos membros da Hoste é formada por Guerreiros e Espadachins, e não é mais vista como uma Ordem de Cavalaria, mas sim como um exército formal.

Cabe à Hoste a manutenção das fronteiras de Tebryn – principalmente na região dos vales, onde a presença arkanita ainda é sentida – e a manutenção da lei dentro do reino. Os membros da Hoste são empregados como guardas, soldados e vigias em praticamente todo o reino, embora a maioria da guarda de nobres e da capital seja de responsabilidade da Ordem da Espada de Mirah. Apesar dos membros da Ordem serem, principalmente, soldados com foco em combate e táticas militares, os escalões mais altos são sempre preenchidos por indivíduos que demonstram um amplo conhecimento de história, uma crença inabalável nos dogmas de Hadorn e um apurado senso de patriotismo.

A Ordem aceita jovens a partir dos 12 anos em suas fileiras, treinando-os como Escudeiros e incluindo-os nas fileiras de infantaria quando atingem os 16 anos. Qualquer pessoa

acima dos 16 anos pode ingressar na Ordem, recebendo treinamento básico de combate e em seguida sendo alistado na infantaria. Membros podem deixar a Ordem quando desejarem, entregando os equipamentos fornecidos pela Ordem – o que os desliga da Hoste de Hadorn totalmente – ou mantendo os equipamentos fornecidos a eles – o que indica que, em emergências, podem ser convocados a lutar ao lado da infantaria; a Ordem na verdade incentiva essa prática, já que a grande maioria desses membros não-oficiais acabam se tornando mercenários independentes ou aventureiros, e ambos os grupos acabam por auxiliar, indiretamente, o trabalho de manutenção da lei e da ordem dentro do reino.

A estrutura dentro da Hoste é bastante simples. Os soldados são organizados em tropa formada por quatro homens-de-armas – com pelo menos um deles tendo conhecimento de primeiros-socorros – e um Sacerdote de Hadorn, além de um Alferes que lidera pessoalmente a tropa. Cada Alcaide é responsável por até dez tropas – chamadas de colunas – e se o quartel tiver menos tropas do que isso, o Alcaide, auxiliado por um Asceta de Hadorn será o responsável pelo comando. Em quartéis com mais de dez tropas, um Cruzado é responsável pelo quartel, geralmente auxiliado por um Primaz de Hadorn. Finalmente, cada cidade com um quartel da Hoste tem um Capitão responsável por todos os quartéis daquela cidade. A Hoste é comandada pelo General Fengran Rosevox (Sacerdote de Hadorn Cruzado 10) há quase 15 anos. O General não tem descendentes, e quase todas as apostas indicam que ele irá indicar Rinard Janks (Guerreiro Cruzado 9), o Capitão da Guarda de Ektória como seu sucessor. A Hoste de Hadorn é a única Ordem com o privilégio de ter um assento no senado de Tebryn para seu líder – a Ordem da Espada de Mirah tem direito a um assento no senado, também, mas eles são liderados pelos Juízes de Mirah, e recebem esse privilégio coletivamente.

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros da Hoste de Hadorn podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Ataque Simultâneo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Combate em Grupo

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e sabe como abrir a guarda de um adversário para que seus aliados possam atingi-lo. Faça um ataque corporal contra um oponente. Se acertar, todos aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente poderão fazer um ataque corporal normal contra ele imediatamente.

Código da Coragem

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não teme a morte, principalmente na proteção dos indefesos. Você nunca pode fugir de uma luta justa e deve sempre proteger os mais fracos – com a vida, se necessário.

Você é imune a todos os efeitos de Medo.

Combate em Grupo

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você ganha +1 nos testes de ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com o alvo.

Dogma: Discípulo da Guerra

Descrição: Você segue os ensinamentos de Hadorn Braço de Ferro. Você nunca pode fugir de uma luta – a menos que seja uma morte certa – e deve sempre honrar a morte de quem morreu lutando. Você tem Força +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fugir de uma luta ou desonrar os mortos, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Égide

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Código da Coragem

Mana: 15

Descrição: Você sempre está pronto para se interpor diante do perigo. Se um ataque ou magia for atingir um alvo adjacente a você, você pode se interpor e sofrer o ataque no lugar do alvo original. Você sofre apenas metade do dano do ataque ou magia, mas sofre quaisquer outros efeitos normalmente.

Médico de Campo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você remendou uma boa quantidade de ferimentos tanto durante quanto depois de combates e sabe o que precisa ser consertado primeiro. Logo depois de um combate, você pode realizar um teste de Cuidados Médicos (Dificuldade 12) em qualquer personagem que tenha sofrido dano. Se for bem-sucedido, aquele personagem recupera 5 Pontos de Vida. Você pode usar este efeito apenas uma vez em um personagem a cada vez que ele sofrer dano.

Além disso, toda vez que você for bem-sucedido em um teste para remover efeitos de sangramento, venenos ou estabilizar um personagem Por um Fio, aquele personagem recupera 5 Pontos de Vida adicionais além dos efeitos normais do seu teste de Cuidados Médicos.

Finalmente, o tempo que você leva para aplicar Cuidados Médicos em um personagem é reduzido para um número de rodadas completas igual à 10 menos sua Inteligência (mínimo de uma rodada completa).

Militar

Habilidade – Suporte

Descrição: Você faz – ou fez – parte da Hoste de Hadorn e recebe auxílio da organização. Você sempre pode contar com um catre em qualquer quartel da Hoste de Hadorn para você e um número de aliados igual à sua Vontade, e recebe primeiros socorros e manutenção do seu equipamento nesses locais sem qualquer custo.

Especial: Assim que adquire essa Habilidade – inclusive durante a criação de personagem – você recebe, gratuitamente, uma Armadura Simples com o brasão da Hoste de Hadorn engastado nela. Essa armadura não pode ser vendida – nem mesmo no mercado negro ela é aceita – mas pode ser devolvida à Ordem. Se devolver a armadura, você recebe 100 peças e perde essa Habilidade, se desligado oficialmente da Hoste de Hadorn – você pode selecionar uma nova Habilidade no lugar desta na próxima vez que subir de nível – efetivamente selecionado duas Habilidades ao invés de uma.

Guarda das Fronteiras Rochosas

A Guarda das Fronteiras Rochosas é a organização militar de Stord especializada em manter as Cordilheiras dos Cristais livres de ameaças e em manter a fronteira com as Terras Secas livres da presença de Orcs.

A Guarda é quase tão antiga quanto Stord, já que a criação de uma ordem militar capaz de manter as galerias de Stord livres de ameaças era uma das prioridades dos novos colonos. Logo que as ruínas de Stord foram redescobertas cerca de mil e seiscentos anos atrás, pequenos grupos de Anões, Humanos e Mahoks relativamente organizados – mas completamente decentralizados – mantinham porções das galerias defendidas de forma mais ou menos independentes. Com o tempo, esses pequenos grupos foram trocando informações sobre as partes das galerias que cada um guardava e sobre possíveis perigos encontrados ali. Essas informações eram extremamente úteis para os novos colonos, que podiam decidir onde e quais reformas eram

mais ou menos urgentes, e tornou-se óbvio que era necessário centralizar as informações obtidas por esses grupos.

Quando os líderes de Stord criaram o Conselho de Stord, delegando a uma pessoa a organização e manutenção de uma atividade específica de Stord – mais ou menos como os Cem Clãs organizam a política em Dagothar – Frija Shtalguss, também conhecida como Frija de Stord, ficou responsável pela organização dos grupos de guarda e exploração de Stord. Ela passou a usar o nome atual do grupo, e durante seu tempo como membro do Conselho de Stord criou a estrutura, os princípios e estatutos sob os quais a Guarda opera até os dias de hoje.

De fato, muito pouco mudou no modo de operação da Guarda das Fronteiras Rochosas até os dias atuais. O Conselho de Stord enfraqueceu com o tempo, e a maioria das cadeiras passou a agir de forma praticamente independente, como guildas dentro de Stord – e algumas se expandiram até mesmo para fora das galerias da cidade. Foi o caso da Guarda. Uma vez que toda a estrutura das ruínas de Stord estava explorada, mapeada e segura, a Guarda passou a organizar expedições para as Terras Secas e ao longo das Cordilheiras dos Cristais, fortificar pontos cruciais do complexo e organizar postos de vigia ao longo das estradas que iam em direção ao Mar do Comércio. Essas iniciativas, além de tornar Stord muito mais segura, criaram rotas de comércio mais estáveis, o que permitiu o desenvolvimento de várias vilas e cidades ao longo das Cordilheiras – e muitos concordam que foram cruciais para a fundação de Ulrich e, portanto, do próprio reino de Tebryn.

A Guarda também auxiliou a tomada e posterior fortificação e guarnição do Forte da Avalanche, e apesar do plano de Stord de ligar aquela fortaleza ao complexo de galerias das montanhas nunca ter sido concluído, o auxílio da Guarda em ampliar a fortaleza foi crucial para a prosperidade da região ao seu redor.

Ainda, quando as primeiras caravanas vindas de Parband cruzaram as Terras Secas e chegaram à porção oriental das Cordilheiras dos Cristais, foram os batedores da Guarda os responsáveis pelo primeiro contato com esses estrangeiros, e até hoje são responsáveis pela guarnição das caravanas que atravessam as Terras Secas para Parband, tendo, inclusive, fundado quartéis em Minnar e Sa'es Yasgaroth.

Todos esses feitos garantiram à Guarda o status de Ordem de Cavalaria de Tebryn, e muitos dos Capitães – e alguns Alcaides – da organização receberam o título de Cavaleiro ao longo dos anos. De fato, os Cavaleiros da Guarda são os únicos nobres cujo título é reconhecido em Parband – outros nobres que viajam para aquele reino devem fazê-lo sob os cuidados de um nobre local, já que títulos tebrynianos de nobreza não garantem quaisquer privilégios para além das Cordilheiras dos Cristais.

Além do patrulhamento das Terras Secas e das Cordilheiras dos Cristais, a Guarda hoje é responsável, junto com os Firas de Parband, de realizar a guarnição de caravanas que atravessam a Cordilheira dos Cristais. Além disso, algumas tropas da Guarda são responsáveis pela vigilância das estradas entre Stord e o Forte da Avalanche, Tebrynia e Forjaguardas. Uma guarda de honra da Ordem também é mantida em Tebrynia a serviço direto do Rei, e embora sua função seja apenas honorífica, eles geralmente são consultados e auxiliam na organização de qualquer atividade que envolva o subterrâneo da capital.

A maioria dos membros da Guarda é formada por Anões, Humanos e Mahoks, raças que se adaptam bem a ambientes montanhosos e subterrâneos. Há um número pequeno, mas ainda assim expressivo de Firas, Astérios e Hamelins nas fileiras da Ordem. Membros de outras raças são bastante raros na Guarda, e não há registro de nenhum Elfo, Levent ou, não surpreendentemente, Tritões que já tenham ingressado na Guarda, mas há uns poucos – e valorizados – Grotons, responsáveis pela vigilância de rios subterrâneos dentro de Stord e até mesmo alguns Orcs Parbani fazem parte da Ordem.

A organização é liderada atualmente por Ingvi Steinfinga (Anã Guerreira 10) numa tradição de manter a liderança da organização sempre a cargo de uma mulher. Apesar de algumas líderes da Ordem terem tido dificuldades para provar que tinham o que era necessário para liderar a Guarda, esse não é o caso de Ingvi. Sua capacidadeem administrar o grupo é tão eficiente quanto suas capacidades táticas e sua frieza técnica em combate singular. Ela é auxiliada por três capitães responsáveis por sessões específicas da Guarda – Módi Aisenaugue (Anão Patrulheiro 9), responsável pelo portão para as Terras Secas e pelo patrulhamento daquela região, Nânna Kupferpikel (Anã Paladina Cruzada 8), responsável pela segurança das rotas entre Stord e o Forte da Avalanche, Tebrynia e Forjaguardas, e Culom Lança-de-Sílex (Mahok Guerreiro Lanceiro 8), responsável pela segurança das galerias de Stord.

HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros da Guarda das Fronteiras Rochosas podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

Caçador das Cordilheiras

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você se especializou em combater as criaturas mais comuns das Cordilheiras dos Cristais e das terras ao redor. Você sempre causa +2 pontos de dano em todos os ataques contra Orcs, gigantes e artrópodes (insetos e aracnídeos). Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes relacionados a essas criaturas.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de evitar quedas e manter o equilíbrio.

Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Matador das Cordilheiras

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Caçador das Cordilheiras.

Descrição: Você sempre causa +2 pontos de dano em todos os ataques contra Orcs, gigantes e artrópodes (esse bônus se acumula com o bônus de Caçador das Cordilheiras). Além disso, você passa a rola +1d6 em todos os testes relacionados a essa criatura (esse bônus substitui o bônus de Caçador das Cordilheiras).

Nascido nas Montanhas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nasceu ou passou grande parte da sua vida em ambientes montanhosos. Você recebe +2 em seus testes ligados a locais rochosos e montanhosos – como escalar rocha (nua ou trabalhada), percepção e sobrevivência em áreas montanhosas, identificar animais dessas regiões, avaliar formações rochosas e pedras brutas ou trabalhadas (incluindo construções de pedra e pedras preciosas) e para trabalhar em pedra – seja artesanato, alvenaria ou joalheria.

Capítulo 2 – Regras

A seguir, novas opções para personagens, incluindo novos Antecedentes, Habilidades Gerais comuns de Tebryn, além de uma nova regra para personagens de nível zero.

Alguns dos Antecedentes dessa sessão são mais recomendados para PDMs, mas podem ser selecionados por jogadores para seus personagens.

Antecedentes

Os Antecedentes a seguir seguem as mesmas regras apresentadas no Guia do Herói, e sua função é apresentar novas opções para os jogadores. Os Antecedentes aqui apresentados são relativamente comuns em Tebryn, e, portanto próprios para o uso de personagens nativos do reino.

Cartógrafo/Cartógrafa

Descrição: Você é um cartógrafo habilidoso, tendo conhecimento prático e teórico na manufatura de topografias e desenho de mapas. Seu trabalho e valorizado por grupos de exploração e expedicionários, tanto em terra quanto no mar.

Requisito: Inteligência 4.

Benefícios: Você nunca se perde em qualquer área que já tenha estado ao menos uma vez ou que tenha podido estudar em mapas adequados. Você pode desenhar mapas acurados de uma área que tenha tido tempo para estudar, e pode rabiscar de memória mapas eficientes de qualquer área através da qual você tenha viajado, não importa há quanto tempo tenha estado no local.

Equipamento Extra: Bússola, Kit de Cartografia (Pena, frasco de tinta, régua e compasso), 5 folhas de velino – algumas com mapas parciais que começou a desenhar.

Cozinheiro/Cozinheira

Descrição: Trabalhando na corte, em estalagens e tavernas ou produzindo alimentos para venda particular e para consumo próprio, cozinheiros são uma das mais comuns das profissões – afinal, todos precisam comer! Apesar de qualquer personagem poder fazer testes de Percepção para produzir alimentos adequados, como carnes assadas e vegetais cozidos, os cozinheiros são especialistas em preparar receitas complexas, incluindo pães, doces e bebidas fermentadas.

Requisito: Nenhum.

Benefícios: Você pode preparar qualquer alimento se tiver o tempo e os materiais adequados. Faça um teste de Inteligência ou Agilidade e compare o resultado com a tabela de resultado de produção (Guia do Herói página 52). Você recebe +1d6 para esse teste. Uma comida de qualidade baixa serve como alimento, mas é insossa e não serve para ser comercializada. Uma comida de qualidade alta é particularmente bem temperada e deliciosa – o que se espera encontrar em tavernas e hospedagens de alta qualidade e em banquetes reais. Uma comida obra-prima tem aparência, cheiro, textura e gosto extremamente ricos, e recupera 5 Pontos de Vida e 5 Pontos de Mana em qualquer um que a consumir – o que leva pelo menos 5 minutos para que ela possa ser completamente apreciada. Além disso, qualquer

um que consuma uma comida obra-prima recupera o dobro dos PVs e PMs normais por descanso pela próxima hora.

Equipamento Extra: Um cutelo de qualidade alta.

CURANDEIRO/CURANDEIRA

Descrição: Você possui habilidades de cura consideráveis, tendo estudado sob a tutela de algum médico ou curandeiro. Talvez você tenha trabalhado como médico de campo de um exército, ordem de cavalaria ou grupo mercenário, ou talvez você tenha sido aprendiz de um curandeiro tribal, ou mesmo estudado medicina em alguma corte ou escola nas grandes metrópoles do reino.

O fato é que, onde quer que tenha aprendido sobre como curar ferimentos em uma emergência, você é muito bom nisso!

Requisitos: Inteligência 4

Benefícios: Você recebe a Habilidade Médico de Campo (Veja página 78 para detalhes).

Equipamento Extra: Um kit de Cura.

ESCUDEIRO/ESCUDEIRA

Descrição: Você passou boa parte de sua infância e adolescência dentro dos muros do Forte da Espada de Mirah, em um dos quartéis da Hoste de Hadorn ou sob a tutela de um Cavaleiro. Talvez você seja filho de um nobre que deseja ter um filho defendendo o reino, talvez seus pais sejam mercadores em ascensão e desejem o prestígio de ter um filho em uma Ordem de Cavalaria, ou talvez você seja filho de camponeses de Tebrynia que desejavam um futuro diferente para seu descendente.

Escudeiros servem como pajens, aprendem sobre teologia, sobre a história de Tebryn e dos reinos vizinhos, recebem instruções em áreas de filosofia e tática e também treinamento militar tanto em estratégia quanto em combate singular.

Talvez você esteja buscando se tornar membro da Ordem na qual passou seus anos, ou talvez já tenha se tornado membro. Talvez você tenha concluído seu tempo de aprendizagem e decidido não continuar na Ordem, ou talvez tenha falhado em ser admitido. Apesar da maioria dos Escudeiros de Ordens de Cavalaria se tornar membro da Ordem, alguns se cansam do confinamento e disciplina e desejam a liberdade de errar pelo mundo, enquanto outros aceitam que, apesar de sua aprendizagem na Ordem, seu coração está em outra atividade.

Requisito: Vontade 3.

Benefícios: Escudeiros recebem +1 em todos os seus testes relacionados à conhecimento de qualquer tipo e em todos os seus ataques corporais quando estiverem empunhando uma arma – esse bônus não se aplica a combate desarmado.

Equipamento Extra: Uma Tabarda com o símbolo da Ordem ou brasão da família que você serve – ou serviu. .

EX-ESCRAVO/EX-ESCRAVA

Descrição: Você passou boa parte de sua vida como um escravo. Talvez seus pais tenham sido escravos e você tenha nascido sem sua liberdade, talvez você tenha sido preso e condenado a trabalhar para pagar sua pena ou talvez você simplesmente tenha tido que trabalhar para outros em um regime de semiescravidão para pagar saldar uma dívida. Talvez você tenha sido capturado por tropas arkanitas e forçado a trabalhar como escravo.

Em Cassiopéia, a maioria dos reinos considera escravidão ilegal, mas ela ocorre – principalmente em áreas isoladas. Em Arkânia escravidão é legalizada e muitos crimes sentenciam o réu à escravidão. Habitantes de outros reinos capturados em Arkânia também são, via de regra, escravizados. Finalmente, nas Terras Secas, tribos bárbaras mantêm escravos capturados de culturas civilizadas – principalmente tebrynianos e parbani. Ou você fugiu das Terras secas ou de Arkânia ou era escravo de algum criminoso ou Coronel em Tebryn, Bryne, Parband, Londérien ou Dagothar.

De uma forma ou outra, você agora está livre, tendo comprado sua liberdade, fugido ou sido libertado por inimigos do seu senhor, e provavelmente pretende se manter um homem livre pelo resto dos seus dias – e talvez ajudar a libertar outros dos muitos escravos de Cassiopéia.

Requisito: Nenhum.

Benefícios: Você está acostumado a realizar trabalho pesado e fazer isso da forma mais despercebida possível – chamar a atenção de um escravagista nunca é bom. Você recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para se esconder, disfarçar e mover-se em silêncio, e também em testes para evitar ficar fatigado. Além disso, sua Carga é calculada como se sua Força fosse 2 pontos mais alta.

Equipamento Extra: Uma ferramenta qualquer de qualidade baixa (veja a lista de equipamentos no final desse Guia).

FAZENDEIRO/FAZENDEIRA

Descrição: Fazendeiros são uma das profissões mais comuns de Tebryn. Mais de um quarto da população se dedica a trabalhar no campo e produzir alimentos para o reino. Como vivem do campo, possuem bons conhecimentos sobre plantas e animais, tanto no seu manejo como em evitar plantas e criaturas perigosas – ou lidar com elas caso tudo mais falhe! Em muitas regiões as fazendas ficam afastadas dos centros urbanos, e é necessário desbravar novas áreas, lidando com plantas e animais desconhecidos, e a maioria dos fazendeiros de Tebryn tem alguma história para contar sobre plantas com propriedades estranhas ou ataques de animais perigosos. Além disso, a maioria dos fazendeiros tem algum conhecimento sobre ervas medicinais, e a maioria deles possuem animais de tração, guarda ou transporte que devem ser adestrados e cuidados adequadamente.

Requisito: Nenhum.

Benefícios: Fazendeiros recebem +2 em todos os seus testes relacionados a plantas e animais.

Equipamento Extra: Uma ferramenta qualquer de qualidade normal (veja a lista de equipamentos no final desse Guia).

FIDALGO/FIDALGA

Descrição: Fidalgos são aqueles cidadãos de Tebryn que receberam uma educação superior devido a títulos de nobreza ou posição social e financeira. Nobres, comerciantes, Regentes, Burgomestres, Juízes e Conselheiros precisam ser versados em uma variedade de campos teóricos para lidarem com suas atribuições. Fidalgos são treinados desde cedo em administração, estratégia, etiqueta e conhecimentos gerais para serem capazes de lidar com suas funções futuras. A maioria deles não possui títulos de nobreza de fato, sendo geralmente filhos de

comerciantes prósperos ou de indivíduos com títulos de nobreza ou justiça que não serão passados para seus filhos, mas mesmo assim são considerados como "nobres menores" – particularmente porque muitos deles de fato acabam adquirindo títulos de nobreza eventualmente, seja por hereditariedade ou mérito pessoal.

Requisito: Inteligência 3.

Benefícios: Fidalgos recebem +2 em todos os seus testes relacionados à pesquisa, conhecimento e em todos os seus testes sociais.

Equipamento Extra: 100 moedas.

GRUMETE

Descrição: Grumetes são aprendizes de marinheiros que realizam os trabalhos mais simples a bordo de uma embarcação – como limpar o convés, distribuir comida à tripulação, levar mensagens e verificar o clima. Enquanto realizam essas tarefas, eles são ensinados pela tripulação sobre como cozinhar e estocar alimentos, os funcionamentos dos cordames, o modo correto de hastear velas e lidar com vários tipos de clima, como pilotar uma embarcação e todos os rudimentos do funcionamento de barcos e navios em geral.

A maioria dos grumetes acaba por se tornar marinheiro, tanto em navios mercantes, pesqueiros ou em navios de guerra, mas alguns acabam por se tornar estivadores ou trabalhar em funções diversas em cidades portuárias. Não raro, no entanto, grumetes decidem abraçar a vida de aventureiro, tanto no mar quanto em terra, perseguindo riquezas e locais sobre os quais ouviram histórias nos seus anos servindo no mar.

Requisito: Nenhum.

Benefícios: Grumetes recebem +2 em todos os seus testes relacionados à navegação, escalada, natação e equilíbrio.

Equipamento Extra: Uma adaga.

MASCATE

Requisito: Nenhum.

Descrição: Você passou uma boa parte de sua vida carregando itens e vendendo-os em localidades distantes. Talvez você venha de uma família de vendedores ambulantes. Talvez você (ou sua família) tenha sido banido das guildas de mercadores por algum motivo ou você simplesmente não concorda com as práticas das guildas e prefere trabalhar sozinho.

Seja como for, você trabalha (ou trabalhou) sozinho carregando grandes quantidades de itens por longas distâncias e está acostumado com o esforço envolvido - além de ter desenvolvido um olho treinado para reconhecer bons negócios.

Benefício: sua capacidade de carga é calculada como se tivesse Força +2, e você recebe +2 em suas rolagens para resistir à efeitos de fadiga, venenos e doenças naturais. Finalmente, você recebe +2 em seus testes para reconhecer a qualidade de um item de qualquer tipo.

Equipamento Extra:

- Mochila grande
- 50 moedas em itens diversos com custo igual à 10 moedas ou menos cada um.

HABILIDADES GERAIS

Aqui estão novas Habilidades Gerais. A maioria delas é especificamente ligada aos vários Dogmas de Drakon – incluindo duas novas opções de Dogmas. Discípulo do Destino e Discípulo da Vida podem ser adquiridos por qualquer personagem que tenha acesso à Habilidade Dogma, seguindo as regras normais da Habilidade. Discípulo da Vida é uma nova opção de Dogma ligada à Denalla, a Vida – que já possui um Dogma ligado a ela no Guia Básico (Dogma: Discípulo da Paz). Ambos os Dogmas ligados à Denalla existem separadamente – alguns seguidores da divindade se concentram em um ou outro de seus aspectos. As regras normais se aplicam a ambos os Dogmas, e um personagem não pode ter mais de um Dogma, e, portanto não pode selecionar Discípulo da Paz e Discípulo da Vida, devendo selecionar um ou outro. Se quiser trocar um dos Dogmas pelo outro, o personagem deve seguir as regras descritas em Quebrando Votos, apresentados no Guia do Herói.

Todas as outras Habilidades que tem um Dogma como requisito podem ser adquiridas por qualquer personagem com aquele Dogma, independente de sua Raça – portanto, não há uma descrição de quais raças podem selecionar essas Habilidades. Com exceção a esse detalhe, todas as Habilidades listadas aqui seguem as regras das outras Habilidades Gerais.

Aura da Guerra

Habilidade – Suporte

Requisito: Dogma: Discípulo da Guerra

Descrição: Você foi abençoado por Hadorn com uma aura que melhora as capacidades de combate da sua tropa! Quando você estiver engajado em combate com pelo menos mais um aliado e estiver lutando com pelo menos duas outras criaturas, você e todos os seus aliados que estejam a uma quantidade de metros iguais à sua Determinação recebem +1 em todas as suas rolagens de ataque e +1 para conjurar magias que causem dano.

Esse efeito cessa imediatamente se só houver um inimigo ativo no combate ou se você não tiver nenhum aliado lutando ao seu lado.

Aura de Paz

Habilidade – Suporte

Requisito: Dogma: Discípulo da Paz

Descrição: Você emana uma poderosa aura de paz, fazendo com que todas as criaturas vivas ao seu redor resistam em recorrer à violência. Sempre que uma criatura estiver em uma distância em metros de você igual à sua Determinação, ela precisa realizar um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação) para poder realizar qualquer ação que possa causar qualquer tipo de dano – tanto a ela mesma ou a outras criaturas.

Esses efeitos não se aplicam a mortos-vivos, demônios ou construtos de forma alguma – essas criaturas ignoram os efeitos desta Habilidade, e todas as criaturas ignoram os efeitos dessa Habilidade em relação a mortos-vivos, demônios e construtos. Além disso, os efeitos dessa Habilidade deixam de ter efeito sobre criaturas dentro da área de efeito que sofram dano.

Celeridade

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Elfo, Faen, Levent, Metadílio e Tailox.

Descrição: Você é mais veloz e ágil do que a maioria dos outros membros da sua raça. Você tem Agilidade +1 e sempre que uma Habilidade lhe conceder um bônus de Esquiva, aquele bônus é aumentado em +1.

Chamas de Hou

Habilidade – Suporte

Requisito: Dogma: Discípulo da Forja

Descrição: As chamas de Hou queimam fortes dentro de você, e se manifestam sempre que você clama pela divindade da forja! Você adiciona uma quantidade de dano por Fogo igual à sua Vontade sempre que utilizar uma Habilidade que cause dano por Fogo e em qualquer Habilidade do tipo Magia que cause qualquer tipo de dano ou perda de vida.

Conhecimento Regional [Tebryn]

Habilidade – Suporte

Raças: Todas exceto Hamelins.

Descrição: Você conhece profundamente a história e características de Tebryn. Você rola +1d6 em todos os seus testes ligados à história, geografia e folclore ligados ao reino, e conhece os nomes de todas as personalidades importantes (nobres com qualquer título acima de Cavaleiro, militares com títulos acima de Alferes, Burgomestres, Regentes e líderes de guildas e organizações) de Tebryn.

Dogma: Discípulo da Vida

Descrição: Você segue os ensinamentos de Denalla, a Vida. Você deve sempre celebrar a vida, e não pode matar nem permitir que uma criatura morra devido a uma ação sua – ou de seus aliados. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este Dogma. Se em qualquer momento você matar ou permitir que um aliado mate uma criatura, você perderá esta Habilidade e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Missal da Paz. Um tomo mágico que contém todas as magias que restauram Pontos de Vida que o Sacerdote conheça. Ele pode conjurar qualquer dessas magias a partir do tomo e essas magias curam 10 PVs a mais do que o normal.

Especial: Criaturas amaldiçoadas, construtos, demônios, espíritos e mortos-vivos não são considerados criaturas vivas.

Dogma: Discípulo do Destino

Descrição: Você segue os ensinamentos da caprichosa Ran, a Senhora dos Mares. Você não pode procurar ou aceitar previsões sobre o futuro – e se você se mostrar muito cauteloso e planejar muito suas ações, você pode perder o favor de Ran. Sempre que uma

rolagem tiver ao menos um dado com o resultado 6, você pode rolar novamente 1 dado cujo resultado não seja um 6 nem um 1. No entanto, sempre que você rolar 3 ou mais dados e apenas um deles não tiver um resultado 1, o resultado daquele dado passa a ser considerado 1.

Arma dos Deuses: Arpão das Marés. Este arpão, semelhante a uma presa de narval serrilhada, permite que seu portador role novamente qualquer dado uma vez por turno em qualquer teste que faça, mas deve manter o novo resultado. Essa rolagem não pode ser utilizada para modificar resultados que sejam sucessos decisivos ou falhas críticas.

Elo Natural

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Dogma: Discípulo da Natureza

Descrição: Você desenvolveu um forte elo com a natureza através de sua adoração à Ellenis. Você recebe +1 em todas as suas rolagens referentes a criaturas naturais – qualquer criatura exceto construtos, mortos-vivos, amaldiçoados, espíritos, primordiais e devas. Esse bônus se aplica a ataques, interação social, rastrear e realizar Magias sobre essas criaturas.

Além disso, todas as Habilidades de Companheiro Animal são consideradas Habilidades de Classe para você.

Elo Vital

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Dogma: Discípulo da Vida

Descrição: Você possui uma forte ligação com a energia vital. Você recebe +2 em todos os seus testes quando estiver utilizando um kit de cura e quando estiver conjurando Magias que curem Pontos de Vida.

Estes benefícios não tem efeito com relação a construtos, espíritos e mortos-vivos.

Gigantismo

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Anão e Metadílio.

Descrição: Você é mais alto do que o normal para sua Raça. Você recebe +10 Pontos de Vida, +1 em seu Deslocamento e pode usar armas corporais de duas mãos com uma mão só (desde que não sejam armas de haste) se tiver Força suficiente (você não pode usar uma arma dessa forma usando as regras de Inaptidão por Força menor do que a FN da arma). No entanto, sua Defesa Básica é 4 ao invés de 5. Além disso, você realiza testes para se esconder, mover em silêncio e se disfarçar como se fosse Inapto.

Especial: Você só pode selecionar esta Habilidade durante a criação do personagem.

Intuição

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Astérios.

Descrição: Você possui um instinto afiado e consegue prever perigo de modo quase sobrenatural. Você usa Vontade ao invés de Agilidade para calcular sua Iniciativa e seu bônus básico de Esquiva – Habilidades que oferecem bônus de Esquiva baseados em Agilidade são calculados normalmente. Além disso, você recebe +2 em seus testes de Iniciativa.

Marca da Justiça

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma: Discípulo da Justiça

Mana: 20

Descrição: Esta Marca é utilizada com frequência pelos Sacerdotes de Mirah em conjunto com qualquer outra punição a um criminoso. Ela costuma ser usada de forma cerimonial sobre qualquer Irmão da Ordem da Espada de Mirah que inicie uma Cruzada Justa, mas nem sempre é o caso. Desenhando um Selo Místico sobre um alvo, você faz com que ele se torne ciente de qualquer ato injusto que possa cometer. Sempre que o alvo quebrar um dos Dogmas de Mirah, o símbolo dessa divindade brilha em sua testa e ele sentirá dores terríveis, precisando vencer um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) para não cair inconsciente. Se passar no teste, o alvo ainda pode ir contra o Dogma de Mirah, mas sua dor será visível para qualquer um ao seu redor e ele será considerado Atordoado enquanto estiver cometendo o crime em questão.

Esse Selo dura uma quantidade de dias igual à Determinação do conjurador, mas você pode dissipá-lo a qualquer momento.

Marca da Ordem

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma: Discípulo da Justiça

Mana: 20

Descrição: Esta Marca é utilizada pelos Sacerdotes de Ahogr para levar seus prisioneiros consigo sem precisar recorrer a grilhões ou jaulas. Desenhando um Selo Místico sobre o alvo, você faz com que ele sinta uma dor terrível ao se afastar de ti – essa distância é igual à Vontade do alvo em metros. A cada turno em que estiver além dessa distância, o símbolo de Ahogr brilhará em sua testa e ele sentirá um calafrio terrível, como se seu espírito quisesse deixar o corpo, precisando vencer um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) para não cair inconsciente. Se passar no teste, o alvo poderá se afastar, mas estará Enregelado.

Esse Selo dura uma quantidade de horas igual à Determinação do conjurador, mas você pode dissipá-lo a qualquer momento.

Marca da Verdade

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma: Discípulo da Sabedoria

Mana: 10

Descrição: Esta Marca é amplamente utilizada pela maioria dos Sacerdotes de Sarfion em julgamentos, principalmente entre membros da própria igreja. Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura, você faz com que o alvo sinta dores terríveis sempre que faltar com a verdade. Sempre que o alvo quebrar um dos Dogmas de Sarfion, o símbolo dessa divindade brilha em sua testa e ele sentirá dores terríveis, perdendo uma quantidade de Pontos de Vida igual à Determinação do conjurador. Um alvo que perca todos os seus Pontos de Vida dessa forma é considerado automaticamente estabilizado, e recupera 1 Ponto de Vida dentro de 1 minuto.

Esse Selo dura uma quantidade de horas igual à Vontade do conjurador, mas você pode dissipá-lo a qualquer momento.

Maré de Sorte

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Dogma: Discípulo do Destino

Descrição: Ran lhe sorri com frequência. Sempre que você rolar 2 ou mais dados e todos eles tiverem o mesmo resultado, você pode rolar outro dado. Esse efeito é cumulativo – ou seja, se o novo dado tiver um resultado igual aos anteriores, você pode rolar mais um dado.

Especial: Essa Habilidade não pode ser utilizada se todos os dados tiverem um resultado igual a 1.

Quebrar os Grilhões

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma: Discípulo da Liberdade

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo Místico entre você e uma criatura, você imediatamente liberta o alvo de qualquer efeito que o esteja restringindo. Esta Magia imediatamente dissipa qualquer Runa ou Selo cujos efeitos restrinjam a movimentação do alvo – como Entrelaçar ou Eletricidade Estática, por exemplo. Essa Magia também pode ser usada para libertar alvos de amarras mundanas, soltando cordas, abrindo grilhões, afrouxando os braços de um captor ou destrancando e abrindo portas. A Magia afeta todo e qualquer objeto ou criatura que está restringindo o alvo – assim, se o alvo estiver em uma cela, a Magia abrirá a porta da cela, libertando quaisquer outras pessoas em seu interior.

Finalmente, esta Magia elimina imediatamente as condições Amedrontado, Atordoado, Cego, Distraído, Enregelado, Indefeso e Paralisado do alvo, independente da origem dessas condições.

Esse Selo Místico se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

Personagens de Nível 0

O Monstrum Codex apresenta uma série de fichas de PDMs com menos Pontos de Vida e/ou de Mana, assim como menos Habilidades do que um personagem de nível 1, sem qualquer tipo de coerência nem entre si nem com relação às regras de criação de personagens. Aqueles personagens servem, basicamente, para preencher um nicho no sistema, providenciando PDMs mais fracos do que os personagens dos jogadores. Mas não havia regras para criar esse tipo de personagem. As regras a seguir foram desenvolvidas com o intuito de oferecer uma alternativa simples para a criação de fichas para PDMs comuns, facilitando e agilizando o trabalho do Mestre sem que ele fique restrito àquelas fichas.

Existem, basicamente, dois tipos de personagens de nível 0: os Aspirantes e os Desclassificados. Personagens de nível 0 que tenham aspiração a aventureiros, ou que passam por um treinamento para desenvolver uma atividade semelhante àquelas dos aventureiros, são chamados Aspirantes. Guardas e soldados são considerados aspirantes a Guerreiro, gatunos e jogadores são aspirantes à Ladino, Escudeiros são as-

pirantes à Paladino, acólitos e párocos são aspirantes a Sacerdote, batedores e caçadores são aspirantes a Patrulheiro, menestréis são aspirantes a Bardo, para citar alguns exemplos. Basicamente, qualquer um que desempenhe as tarefas normalmente consideradas de uma determinada classe, é considerado Aspirante àquela classe – mesmo que não aspire, realmente, se tornar um aventureiro.

No entanto, nem todos os PDMs de nível 0 são aspirantes a aventureiros. A maioria, na verdade, não é. Fazendeiros, administradores, padeiros, ferreiros, vaqueiros, copeiros, lenhadores, taverneiros, mineiros, aias... Todos esses personagens são pessoas levando sua vida trabalhando dia-a-dia sem intenções de entrar no ramo da aventura e explorações de masmorras, apenas levando uma vida segura e mais ou menos estável, que envolve basicamente os desafios normais de qualquer cidadão comum: realizar seu trabalho cotidiano e com isso colocar comida na mesa todos os dias. Esses personagens sem aspiração a aventureiros são considerados Desclassificados e também seguem as regras a seguir.

Para criar um Aspirante, escolha a Raça do personagem e lhe garanta seus Atributos iniciais e sua Habilidade de Raça. Seus Pontos de Vida e Pontos de Mana, no entanto, serão 40, ao invés dos 60 como padrão. Em seguida, selecione a classe do Aspirante, inclua a Habilidade Automática de Classe e então escolha um dos modificadores de atributo da Classe para aplicar à ficha – com a restrição de que este modificador não pode elevar um Atributo acima de 5. Finalmente, escolha uma das Habilidades da Classe que mais faça sentido para a atividade que ele realiza e pronto, o Aspirante está pronto!

A parte mais importante da criação da ficha do Aspirante é a escolha da sua Habilidade de Classe inicial, já que ele tem apenas uma. Essa Habilidade é uma escolha crucial, já que reflete o papel dele na sociedade ou o seu foco de treinamento. Consideremos um Aspirante a Patrulheiro, por exemplo. Um batedor que prefere observar seus alvos a uma distância segura sem ser percebido teria Furtividade, enquanto um caçador teria Armadilheiro ou Companheiro Animal – dependendo do tipo de caça que prefere – e um guarda, mais focado em combate teria Retesar Eficiente (se for um besteiro) ou Disparo Certeiro (se for um arqueiro).

Alguns Aspirantes podem ter um Antecedente que reforce sua atividade – nos exemplos acima, um batedor ou caçador poderia ter o Antecedente Caçador, por exemplo, para melhorar suas capacidades de rastreio e furtividade. No entanto, se tiver um Antecedente, o personagem não receberá o ponto extra de Atributo de sua Classe, já que as regras de Antecedentes ditam que o personagem deve abrir mão de 1 ponto de Atributo fornecido por sua Classe para ter essa característica, e Aspirantes recebem apenas 1 ponto.

Além disso, considere que, ao invés de 40 Pontos de Vida e Mana fixos, o Aspirante pode começar com 50 Pon-

tos de vida e 30 de Mana – para classes mais combativas, como Aspirantes a Espadachins e Guerreiros – ou 30 Pontos de Vida e 50 de Mana – para Aspirantes a conjuradores, como Sacerdotes e Feiticeiros.

Personagens Desclassificados, sem uma atividade que se aproxima à de uma Classe e sem aspirações a aventureiros e seguem regras um pouco diferentes.

Assim como os Aspirantes, os personagens sem classe recebem tanto os Atributos Iniciais quanto a Habilidade Automática de sua Raça. No entanto, eles têm apenas 30 Pontos de Vida e de Mana. Porém, por não serem Aspirantes, eles não recebem nenhuma Habilidade Automática de Classe e nenhum ponto de Atributo Extra.

O que definirá um personagem Desclassificado será seu Antecedente. Cada personagem Desclassificado recebe um Antecedente que dirá exatamente qual atividade ele desempenha no mundo: Um Fazendeiro, um Mineiro, um Artesão, um Nobre, um Apotecário, um Cozinheiro, um Grumete e assim por diante. Alguns Antecedentes não definem diretamente a atividade de um personagem, permitindo alguma flexibilidade. Assim um Sussurrador poderia ser um cuidador de estábulos, treinar animais de corrida ou trabalhar como vaqueiro, por exemplo.

Como o que definirá o papel de um Desclassificado será um Antecedente, eles não recebem nenhum ponto extra de Atributos. Além disso, como não têm uma Classe, os Desclassificados estão restritos às Habilidades Gerais ou às suas Habilidades Extras de Raça, podendo ser algo que reforce sua atividade ou apenas uma característica que o distingue dos outros. Um Apotecário bem-sucedido poderia ter Recursos, enquanto um Grumete particularmente saudável e disposto poderia ter Atletismo e um Cozinheiro com Sentidos Aguçados seria mais eficiente quando seleciona os ingredientes para suas receitas, por exemplo. Não temos como discorrer sobre cada Habilidade Racial Extra aqui, mas várias delas podem ser eficientes quando combinadas com Antecedentes, enquanto outras podem ser utilizadas para tornar um Desclassificado mais interessante.

EVOLUINDO

Aspirantes e Desclassificados recebem experiência como qualquer personagem normal. Apesar de geralmente não se aventurarem tão desprendidamente como um aventureiro normal, os Aspirantes em geral estão em uma carreira que lhes oferece oportunidades de, literalmente, ganhar experiência rápido; soldados lutam em guerras ou em defesas contra invasores, gatunos precisam fugir ou eventualmente confrontar as autoridades, acólitos curam ou abençoam os rebanhos de sua igreja, caçadores enfrentam criaturas nas florestas e aprendizes de feiticeiros treinam suas magias.

Quando um Aspirante acumula 10 Pontos de Experiência, ele passa a ser considerado um membro da sua Classe no nível 1. Ele recebe 20 pontos de Vida, 20 Pontos de Mana, adiciona

+1 no outro Atributo da Classe que não selecionou no nível 0 – podendo ultrapassar o limite de 5 em um Atributo – e seleciona duas Habilidades em suas fichas, que podem vir de sua Classe, Raça ou serem Habilidades Gerais.

A maioria dos personagens Desclassificados, diferentes de Aspirantes, têm poucas chances de ganharem experiência. Eles não têm grandes desafios a enfrentar, e mesmo que vejam um ou dois combates em suas vidas – para defender suas casas ou ao serem atacados por animais selvagens ou assaltantes – e sobreviver, dificilmente vão receber experiência suficiente para subir de nível. Esses personagens via de regra serão de nível 0 ao longo de toda sua vida. Se, porventura, um Desclassificado de algum modo receber XP suficiente para chegar ao nível 1 – talvez ele seja levado a se aventurar com os personagens de um grupo de aventureiros, ou talvez seja pego no meio de uma guerra e se recuse a deixar seu lar e se engaje nos combates, por exemplo – ele terá que selecionar uma Classe, recebendo a Habilidade Automática daquela Classe e 1 dos pontos de Atributos oferecido por ela (apenas 1, já que ele tem um Antecedente) além de 30 PVs e 30 PMs extras. Finalmente, ele deve selecionar duas Habilidades da lista de sua Classe, Raça ou das Habilidades Gerais.

Capítulo 3 – Nova Classe

Nesse capítulo apresentamos uma nova classe, o Senescal. Ela foi criada especialmente para PDMs, e é voltada para a criação de personagens que desempenhem funções administrativas, como Burgomestres, Condes, Magistrados e Conselheiros. A Classe é voltada principalmente para oferecer suporte para grupos, e tem poucas capacidades ofensivas, sendo indicada para personagens que o Mestre deseje criar para auxiliar o grupo de jogadores – como tem poucas capacidades ofensivas e oferece uma boa quantidade de bônus para aliados, é excelente para melhorar as capacidades de atuação do grupo como um todo, enquanto não é capaz de grandes feitos por si só.

Alguns jogadores podem se sentir atraídos pela Classe, e talvez algumas Habilidades possam ser interessantes em combinação com Habilidades de outras Classes, e ela pode ser usada por jogadores que desejarem uma experiência nova, mas é importante avisar que ela não foi testada por jogadores em nenhum momento – os *playtestes* dela se ativeram a PDMs auxiliares do grupo de aventureiros – e, portanto ela pode se mostrar frustrante como opção primária para qualquer jogador – principalmente pela falta de opções ofensivas. Aqueles que quiserem experimentar jogar como Senescais, estejam avisados que estão fazendo isso por sua conta e risco – e se nos fizerem relatos de suas experiências, caso joguem com essa Classe, seríamos bastante gratos!

Personagens de Jogadores podem se beneficiar de algumas das Habilidades do Senescal, mas sugerimos que a Classe seja adquirida através de Aprendiz de [Classe] – ou que o personagem inicie o jogo como um Senescal e tão logo quanto possível, adquira Aprendiz de [Classe] para desempenhar um papel mais ativo dentro de seu grupo de aventureiros. No entanto, como dito, essa é uma Classe voltada para PDMs e é melhor ser utilizada pelo Mestre como um apoio para o grupo, se necessário – com poucas Habilidades que possam ser usadas diretamente contra oponentes, o Senescal oferece uma enorme gama de Habilidades que melhoram as capacidades do grupo em que está inserido, sem ser, no entanto, capaz de realizar feitos impressionantes.

SENESCAL

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: SENESCAL; PLURAL MASCULINO E FEMININO: SENESCAIS

BÔNUS DE ATRIBUTOS:

Inteligência +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Posição Distinta

Habilidade – Suporte

Descrição: Graças à função que exerce as pessoas ao seu redor estão acostumadas a tê-lo em alta estima. Você é bem-vindo em praticamente qualquer círculo social, e as pessoas assumem que você tem todo o direito de estar ali. Aldeões, camponeses e serviçais sempre se esforçarão ao máximo para agradá-lo e nobres o tratarão como igual.

Além disso, sua posição lhe concede alguns benefícios materiais. Você possui uma vestimenta adequada ao seu cargo e um distintivo de sua posição. Finalmente, depois que tiver comprado seus itens iniciais, você pode selecionar um desses itens e ele será considerado de qualidade superior (veja o Guia do Herói página 53 para maiores detalhes) sem qualquer custo adicional.

DESCRIÇÃO

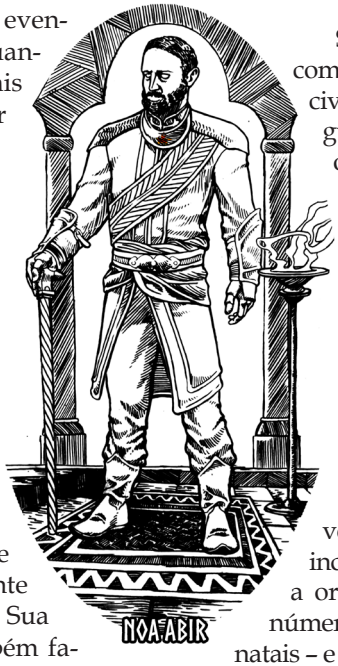
Senescais são administradores, conselheiros e estrategistas que utilizam seu carisma, inteligência, conhecimento e determinação para organizar instituições e pessoas de forma eficiente. Embora alguns Senescais sejam negociantes isolados, trabalhando na administração de pequenos empreendimentos – como uma taverna, um pequeno barco comercial ou um bazar – a maioria deles procura atuar em posições onde serão capazes de lidar com grandes grupos de pessoas direta ou indiretamente, como na administração de vilas, cidades e organizações. Muitos Senescais são líderes eficientes, enquanto outros preferem agir como conselheiros ou administradores, onde suas capacidades também são eficientes. Um Mastim que seja um bom guerreiro será eficiente quando trabalha à frente de seus homens, mas um Mastim capaz de aconselhar e disciplinar seus soldados de forma efetiva terá um grupo mais organizado mesmo que não esteja sempre presente na hora da ação. De forma semelhante, portar-se de forma austera e competente pode ser tão proveitoso para a moral de um grupo quanto demonstrar bravura e sagacidade diante de adversidades – e, às vezes, até mais.

Senescais não lideram necessariamente pelo exemplo. Eles sabem tirar o melhor de cada indivíduo em sua área de atuação específica, direcionando-os para que melhorem suas próprias capacidades para que elas adicionem ao grupo de forma efetiva, ao invés de tentar padronizar as aptidões de um grupo. Fortalecer o papel de um indivíduo num grupo para que ele seja eficiente – e se sinta útil – é muito mais eficiente aos olhos de um bom Senescal

do que fazer com que todos se foquem em melhorar uma área específica de atuação.

Essa capacidade de tirar o melhor de cada indivíduo torna os Senescais extremamente eficientes em grupos de aventureiros. Embora seja bastante incomum a um Senescal se aventurar, preferindo atuar em áreas administrativas ou lidando diretamente com a coordenação de pessoas dentro de uma organização, alguns deles, eventualmente, o fazem. Enquanto por um lado Senescais com treinamento militar possam desejar uma experiência diferente para aplicar suas táticas e melhorar suas capacidades como um todo, muitos nobres treinados para se tornarem administradores acabam ouvindo o chamado da aventura – e descobrem que suas habilidades podem, realmente, ser eficientes para manter grupos de aventureiros com moral alto e uma organização eficiente dentro e fora de combate. Sua influência e contatos também fazem deles excelentes para encontrar as pessoas certas para serviços que o grupo precise – ou para descobrir pistas sobre o paradeiro de alvos que o grupo esteja procurando.

A maioria dos Senescais que se aventuram, no entanto, fazem isso por um curto espaço de tempo. A maioria acaba se aborrecendo com as longas viagens, as infindáveis explorações de masmorras e os encontros com mortos-vivos, bestas e outras criaturas contra as quais suas capacidades têm pouca eficiência. É muito mais comum, no entanto, que aventureiros aposentados se tornem Aprendizes de Senescal para afiar suas capacidades de administrar os bens que conseguiram ao longo de suas aventuras.



Raças

Senescais são bastante comuns entre todas as raças civilizadas, que tenham algum tipo de estrutura social organizada. Em Tebryn, a maioria deles é formada por Humanos, Elfos e Anões, que não são apenas as raças mais numerosas no reino, mas possuem civilizações muito antigas e uma cultura que gira ao redor da obtenção e administração de recursos.

Astérios, Firas e Levent por sua vez têm uma inclinação para a ordem e a organização, e há um bom número deles em seus reinos natais – e também em Tebryn. Firas, em particular, tem ascendido a postos de comando na região mais ao leste de Tebryn, e alguns deles se tornaram líderes de organizações importantes. Jubans, cuja divindade padroeira é ligada a lei e à justiça, tem uma tendência a se tornarem bons Senescais, e um bom número de membros deles pode ser encontrado em Parband – embora em Tebryn eles sejam pouco comuns.

Finalmente, Metadílios são conhecidos por produzirem bons Senescais. Como são naturalmente sociáveis e gostam de civilidade e ordem – e do conforto que elas produzem – se tornam Senescais com frequência. Embora, ao contrário de outras raças, eles prefiram administrar pequenos grupos ao invés de grandes comunidades. Muitos fazendeiros e artesãos Metadílios são Senescais, não apenas trabalhando em seus negócios, mas também organizando aqueles ao seu redor de modo a tornar suas fazendas e oficinas muito mais eficientes. No entanto, apesar de produzirem um grande número de Senescais, essa é raça cujos membros da Classe menos têm inclinação a se aventurar – eles se tornam administradores eficientes pelo conforto que isso traz, não por uma necessidade social ou cultural, como acontece com outras raças.

As demais raças têm pouca inclinação para seguir essa Classe, por falta de organização social bem estabelecida – como é o caso de Orcs, Mahoks, Tailox, Hamelins – ou por um desprezo geral pelo conceito de organização social em culturas que prezam mais a liberdade e a individualidade – como acontece entre os Aesires, Faens, Faunos e Centauros.

HABILIDADES BÁSICAS

Contatos Políticos

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os oficiais da maioria dos locais, e o símbolo da sua guilda é reconhecido por todos. Graças a isso você pode descobrir informações privilegiadas ou evitar problemas com a lei. Com um teste bem sucedido de Vontade (dificuldade igual à Determinação do alvo) você pode conseguir que um guarda decida não lhe levar preso ou até mesmo conceda uma saída da prisão. Esses favores geralmente vêm acompanhados de algumas moedas (geralmente uma quantidade igual a 10 vezes a Vontade do alvo) para ser efetiva, além de sucesso no teste. Note que nem todo guarda que o personagem encontrar vai aceitar suborno, e usar esta Habilidade indiscriminadamente pode trazer problemas para o personagem. Além disso, crimes graves provavelmente estarão além do alcance dessa Habilidade, bem como grupos grandes de guardas e oficiais da lei.

As informações que o personagem pode conseguir com a guarda quase sempre serão referentes ao crime local ou organizações militares, mas obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha.

Distintivo de Ofício

Habilidade – Suporte

Descrição: O distintivo que aponta sua ocupação tem um poderoso efeito sobre a disposição geral daqueles ao seu redor. Sempre que seu distintivo estiver visível para alguém com quem você está negociando um bem ou serviço, você recebe automaticamente um desconto em moedas igual à sua Determinação no preço final do produto. Esse benefício se aplica apenas a você – seus aliados não recebem nenhum benefício por essa Habilidade.

Distração

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de usar sua oratória para chamar a atenção de um alvo para você e confundi-lo no processo. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz. Aquela criatura precisa passar em um teste de Inteligência (Dificuldade igual à sua Determinação) ou ficará Distraída por 1 turno. Esse é um efeito mental.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Erudito

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou anos estudando livros sobre os mais diversos assuntos. Você rola +1d6 em qualquer teste ligado à história, heráldica, geografia, religião, astrologia ou qualquer tipo de conhecimento teórico.

Farda

Habilidade – Suporte

Descrição: Você sabe como envergar uma farda adequadamente e está ciente disso, o que lhe garante não apenas uma presença imponente, mas também um incremento em sua autoconfiança. Sempre que estiver utilizando uma vestimenta adequada ao seu posto você recebe +2 em todos os testes sociais e em sua Determinação.

Figura Imponente

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você sabe se impor quando a situação requer. Você força todos os inimigos que possam vê-lo a fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Aqueles que falharem no teste se sentem receosos e ficam Distraídos por 1 turno.

Formação de Batalha 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Táticas de Batalha

Mana: 10

Descrição: Dando ordens precisas para seus aliados você aumenta sua eficiência em combate. Todos os aliados que puderem lhe ouvir recebem um bônus de +1 na Defesa por 1 minuto. Esse efeito é cancelado se o personagem ficar Amedrontado, Atordoado, Distraído, Paralisado ou Cego. Esse bônus de Defesa pode ser tanto de Bloqueio quanto de Esquiva, à escolha do jogador que recebe o bônus.

Gregário

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil a você, como um captor ou um inimigo jurado – torna-se

propensa a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em testes de seduzir, mentir, detectar mentiras ou qualquer outra interação social.

Guarda-Costas

Habilidade – Suporte

Requisito: Séquito

Descrição: Você promoveu um de seus seguidores – ou dispensou um deles para contratar outro – para que ele pudesse oferecer efetivamente alguma proteção para você. Um de seus seguidores passa a ser um PDM de nível 1 de uma Classe que não seja conjuradora. Você pode criar a ficha do seu guarda-costas ou optar que o Mestre faça isso – Paladino com o Código da Coragem é a opção mais indicada. O guarda-costas é um PDM controlado pelo Mestre, mas ele seguirá suas ordens desde que possa manter você dentro da sua linha de visão.

Caso seu guarda-costas morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar ou atrair um novo guarda-costas usando as mesmas regras listadas. O guarda-costas terá equipamentos adequados à sua Classe que não ultrapassem 200 moedas, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Inspirar Coragem

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Presença Inspiradora

Mana: 20

Descrição: Você reforça a determinação de um aliado através de palavras inspiradoras. Aquele aliado recupera imediatamente 20 Pontos de Vida e quaisquer efeitos de Medo que o estiver afetando são removidos. Este efeito não pode ser utilizado em você mesmo.

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado Desprevenido para todos os seus aliados – mas não para você. Este é um efeito mental.

Mastim

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a lidar com criminosos e raramente se deixa enganar ou amedrontar. Você tem Determinação +2 e recebe +1d6 em todos os Confrontos e testes para resistir a tentativas de persuasão e intimidação, perceber mentiras e resistir a efeitos mentais.

Presença Confiante

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Farda

Descrição: Você possui tanta confiança em sua posição – e compreende que ela gera respeito naqueles

ao seu redor – que é capaz de trajá-la como uma armadura! Sempre que estiver utilizando uma vestimenta adequada ao seu posto você recebe +1 na Defesa para cada 2 pontos de Vontade. Esse é um bônus de Esquiva.

Presença Inspiradora

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você inspira confiança em seus aliados com sua mera presença. Todos os seus aliados, mas não você, recebem Determinação +2 e +1 em todos os seus testes enquanto você estiver dentro do seu alcance de visão. Esses benefícios deixam de ter efeito se você ficar desacordado por qualquer motivo.

Reposicionar

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Verificando a melhor disposição de seus aliados em campo, você dá ordens para que eles se posicionem melhor. Um número de aliados igual à sua Vontade pode, imediatamente, realizar uma Ação de Movimento. Nenhuma criatura pode usar Habilidades do tipo Reação contra estes aliados durante essa movimentação.

Utilizar esta Habilidade requer uma Ação de Rodada Completa, e você não pode se beneficiar dos efeitos de Habilidade.

Séquito

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um séquito composto por um número de PDMs de nível 0 igual à sua Vontade. Esses seguidores devem exercer funções distintas e que não sejam combativas – eles podem acompanhar o grupo em aventuras oferecendo suporte e realizando serviços para o grupo, mas não entrarão em masmorras ou ruínas para auxiliar o grupo em combates, a menos que sejam forçados a isso. Perceba que seguidores descontentes podem simplesmente abandonar você se o considerarem tirânico ou despótico – e podem até mesmo traí-lo ou roubá-lo!

Caso algum seguidor seu morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar novos ou atrair novos seguidores até um máximo de igual à sua Vontade. Seguidores têm roupas e equipamentos comuns para sua função, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Seguidores comuns incluem aias, pajens, cartógrafos, cozinheiros, apotecários, mensageiros, menestréis, clérigos, curandeiros, médicos e secretários.

Táticas de Batalha

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Discutindo táticas militares básicas com seus aliados ao longo de suas jornadas, você permite que eles fiquem mais bem preparados para entrarem em combate. Todos os seus aliados, incluindo você, recebem um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa enquanto você estiver dentro do seu alcance de visão. Eles também recebem +2 na sua Defesa quando estiverem Surpresos ou Desprevenidos (esse bônus de Defesa pode ser tanto de Bloqueio quanto de Esquiva, à escolha do jogador que recebe o bônus), e podem utilizar suas Habilidades de Reação normalmente quando estiverem Cegos ou Distraídos.

Um Bom Conselho 1

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você incentiva um aliado com palavras de encorajamento sobre as aptidões dele. Aquele aliado recebe +1 em todas as suas rolagens e Determinação +1 por 1 hora.

Voz de Comando 1

Habilidade (Característica) –- Ação

Requisito: Presença Inspiradora

Mana: 10

Descrição: Você está acostumado a dar ordens – e ser obedecido! Você ordena um aliado a fazer uma ação, e ele imediatamente realiza aquela ação. O alvo pode resistir, se desejar, com um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação). Essa deve ser uma ação simples – o alvo não pode usar nenhuma Habilidade do tipo Ação quando realizá-la.

HABILIDADES AVANÇADAS

Abrir a Guarda

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Distração.

Mana: 20

Descrição: Você chama a atenção de uma criatura fazendo com que ela perca o foco em combate e abra sua guarda. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz. Aquela criatura se desconcentra do combate e abre a guarda, permitindo que cada criatura adjacente a ela possa realizar, imediatamente, um ataque corporal contra ela.

Este é um efeito mental.

Conselheiro Pessoal

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 5, Séquito.

Descrição: Você tem um conselheiro fiel dentro do seu séquito. Um de seus seguidores passa a ser um PDM Bardo, Xamã ou de uma Classe conjuradora com metade do nível do Senescal (arredondado para baixo). Você pode criar a ficha do seu conselheiro ou optar que o Mestre faça isso – Sacerdotes e Bardos são as Classes mais indicadas. O Conselheiro é um PDM controlado pelo Mestre, mas ele seguirá suas ordens desde que possa manter você dentro da sua linha de visão. Ele acompanhará você em aventuras, mas evitará entrar em combate, preferindo Habilidades defensivas – mas entrará em combate caso seja necessário.

Caso seu conselheiro morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar ou atrair um novo conselheiro usando as mesmas regras listadas. O conselheiro terá equipamentos adequados à sua Classe que não ultrapassem 200 moedas, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Formação de Batalha 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Formação de Batalha 1.

Mana: 20

Descrição: Dando ordens precisas para seus aliados você aumenta sua eficiência em combate. Todos os aliados que puderem lhe ouvir recebem um bônus de +2 na Defesa por 1 minuto. Esse efeito é cancelado se o personagem ficar Amedrontado, Atordoado, Distraído, Paralisado ou Cego.

Esse bônus de Defesa pode ser tanto de Bloqueio quanto de Esquiva, à escolha do jogador que recebe o bônus.

Guarda de Honra

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 5, Guarda-Costas.

Descrição: Seu guarda-costas adquiriu muita experiência protegendo você – ou talvez você tenha contratado um combatente mais eficiente. Seu guarda-costas agora será um PDM com metade de seu nível (arredondado para cima) de uma Classe que não seja conjuradora. Você pode criar a ficha do seu guarda-costas ou optar que o Mestre faça isso – Paladino com o Código da Coragem é a opção mais indicada. O guarda-costas é um PDM controlado pelo Mestre, mas ele seguirá suas ordens desde que possa manter você dentro da sua linha de visão.

Caso seu guarda-costas morra, seja dispensado, lhe abandone ou de alguma outra forma deixe de servir você, você pode contratar ou atrair um novo guarda-costas usando as mesmas regras listadas. O guarda-costas terá equipamentos adequados à sua Classe que não ultrapassem 200 moedas, mas você pode fornecer equipamentos melhores se tiver condições.

Juiz

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Mastim.

Mana: 25

Descrição: Você é muito bom em extrair a verdade de seus interlocutores. Quando tiver detectado uma mentira, você pode ordenar ao alvo que diga a verdade. O alvo realiza um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação) e se falhar ele deve, imediatamente, contar a verdade dentro dos seus conhecimentos (o alvo não pode modificar nenhum fato nem suprimir nenhuma informação que souber). Além disso, o alvo também fica Amedrontado em relação a você por um número de minutos igual à sua Vontade.

Este é um efeito mental.

Persuadir

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Gregário.

Mana: 20

Descrição: Dando uma ordem direta a um alvo, você o induz a realizá-la antes mesmo que ele seja capaz de racionalizar o que está fazendo. Você escolhe uma criatura que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade e que seja capaz de compreender o que você diz e lhe dá um comando. Aquela criatura precisa passar em um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou realiza o comando imediatamente. O comando deve poder ser realizado como uma Ação Livre ou como uma Ação de Movimento e não pode ter mais do que uma palavra por ponto de Vontade que você tiver ("largue a espada", "deite no chão", "corra para longe de mim"). Se o comando disser respeito a ações involuntárias do alvo ou se for contra suas crenças ou sua segurança ("durma", "se jogue pela janela", "empurre o Rei do parapeito") o alvo é automaticamente bem sucedido no teste. O alvo realiza a ação imediatamente, mas não tem efeito depois disso – assim, um alvo que seja comandado a deitar-se no chão pode se levantar no próximo turno, enquanto um alvo comandado para

correr para longe pode se aproximar novamente na sua próxima ação.

Este é um efeito mental.

Restaurar Convicção

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Inspirar Coragem.

Mana: 20

Descrição: Você revigora o foco de um aliado através de palavras inspiradoras. Um aliado que possa lhe ouvir e que esteja a uma distância em metros igual à sua Vontade imediatamente recupera metade dos Pontos de Mana que tiver gastado e/ou perdido em seu último turno – se o alvo não tiver gastado e/ou perdido Pontos de Mana no último turno dele, esse efeito não pode ser usado naquele aliado.

Este efeito não pode ser utilizado em você mesmo.

Trapaceiro Impecável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Eloquente.

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sua Inteligência é considerada o dobro em Confrontos para tentar esconder ou dissimular a verdade e para calcular sua Determinação contra efeitos mentais – mas não efeitos de medo.

Um Bom Conselho 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Um Bom Conselho 1

Mana: 40

Descrição: Você incentiva um aliado exultando suas capacidades de modo excepcional. Aquele aliado recebe +2 em todas as suas rolagens e Determinação +2 por 1 hora.

Voz de Comando 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Nível 5, Voz de Comando 1

Mana: 20

Descrição: Suas ordens sempre são obedecidas com eficiência! Você ordena um aliado a fazer uma ação, e ele imediatamente realiza aquela ação com um bônus de +1d6. Se a ação for de movimento, o aliado não poderá ser alvo de Reações durante essa ação. O alvo pode resistir, se desejar, com um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação). Essa deve ser uma ação simples – o alvo não pode usar nenhuma Habilidade do tipo Ação quando realiza-la.

HABILIDADE FINAL

Magistrado

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Nível 10, Juiz.

Descrição: Você possui uma aura de autoridade que faz com que aqueles ao seu redor se sintam desconfortáveis em confrontá-lo. Você tem Determinação +2 e, toda vez que alguém tentar mentir para você, intimida-lo ou manipulá-lo de qualquer forma e falhar, o alvo fica Amedrontado em relação a você por um número de turnos igual à sua Vontade.

Esses efeitos também se aplicam a qualquer tentativa utilizar um efeito mental ou efeito de medo contra você.

Este é um efeito mental.

Capítulo 4 – Caminhos

Os Caminhos apresentados a seguir seguem as mesmas regras apresentadas no Guia do Herói, e sua função é apresentar novas opções para os jogadores. Estes Caminhos são fortemente ligados ao reino de Tebryn – embora alguns deles também sejam encontrados em outros reinos de Cassiopéia – e voltados para o uso de personagens nativos do reino.

Argênteo

Singular masculino: Argênteo; singular feminino: Argêntea; plural masculino: Argênteos; plural feminino: Argênteas.

Requisitos:

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Inteligência 5
- Teleporte 1 (Habilidade)

Habilidade automática:

Aporte

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um conhecimento considerável sobre Magias e efeitos sobrenaturais dedicados a mover criaturas e objetos. Telecinese e Caminhada Mágica (ou qualquer Magia que tenha uma dessas magias como Requisito mesmo que retroativamente) tem sua dificuldade diminuída em 2 para você e custam 5 Pontos de Mana a menos para conjurar. Além disso, a dificuldade para um alvo resistir aos efeitos dessas magias é sempre aumentado em 2 quando você as conjura.

Descrição

Argênteos são Feiticeiros treinados na Academia Argêntea, especificamente em magias de locomoção. Enquanto a maioria dos Feiticeiros foca seus estudos em magias que produzem, conduzem e ampliam energia na forma de frio, calor e eletricidade, poucos têm inclinação para os estudos das magias de movimento e locomoção. No entanto, devido ao número de anomalias espaço-dimensionais encontradas ao longo de todo o território de Tebryn – e em algumas regiões e reinos vizinhos – fez-se necessário para a Academia criar uma área de estudos especializada nesses fenômenos. O Departamento de Astronomia e Movimento Dimensional então iniciou o treinamento de alunos com mais inclinação para investigações e com talento para magias de movimento. Assim, foi formado o Corpo de Investigadores de Paradoxos Espaço-Dimensional da Academia Argêntea – ou, como são mais conhecidos tanto entre si quanto popularmente, os Argênteos.

Como passam muito tempo es-

tudando dentro das fronteiras da Ilha da Prata antes de fazerem pesquisas de campo propriamente ditas, a maioria dos Argênteos nutre um profundo sentimento de familiaridade com a Academia Argêntea, e é difícil encontrar algum deles que não esteja vergando o robe do corpo acadêmico – um robe azul escuro com o símbolo da Academia em prata no peito e nas costas – e é bastante simples identificar um deles graças a isso. Mesmo quando estão realizando alguma pesquisa de natureza sigilosa, eles geralmente o fazem de forma tão conspícua quanto estes trajes permitem.

Argênteos estão no mesmo nível hierárquico dos professores da Academia Argêntea, e respondem diretamente ao Departamento de Astronomia e Movimento Dimensional, tendo as mesmas regalias, direitos e deveres do corpo docente – têm acesso a praticamente toda a Ilha da Prata, exceto aos gabinetes de outros departamentos e aposentos pessoas de outros funcionários da Academia, podem solicitar equipamento quando estiverem em missões e viagens estritamente relacionadas à Academia e devem apresentar relatórios semestrais sobre suas atividades.

RAÇAS

Humanos são os Argênteos mais comuns, o que não é surpresa considerando que eles são os estudantes mais numerosos da Academia Argêntea. Elfos e Faens, cujas inclinações naturais para magia também os tornam numerosos na Academia, produzem um número considerável de Argênteos – Faens, particularmente Isnuu, parecem ter uma inclinação natural pelas magias de movimento, e aqueles que vão à Academia Argêntea em busca de treinamento formal quase sempre se especializam nesse tipo de magia, e muitos deles se tornam Argênteos.

Apesar de não terem números muito expressivos entre os estudantes da Academia, os Tailox possuem uma curiosidade por magias de movimento, devido à sua paixão por viagens, o que os faz seguir este Caminho com bastante frequência. De fato, a maioria dos Tailox que ingressam na Academia acaba por se tornar Argênteos. Situação semelhante ao que acontece com os Levent: Sua devoção cultural à Taranis, cujos dogmas são focados em liberdade, faz com que muitos deles se interessem por magias de movimento e no Caminho do Argênteo por extensão. Como recolher conhecimento parece ser um hábito entre os Tailox e uma mente analítica é um traço comum entre os Levent, Argênteos de ambas as raças são reconhecidos como excelentes pesquisados.

Entre as outras raças, esse Caminho é pouco comum. Em geral por uma falta e interesse no estudo de magia arcana como um todo, e entre aqueles indivíduos que se interessam por este tipo de magia, uma falta de inclinação por magias ligadas à movimentação especificamente.

HABILIDADES BÁSICAS

Analisar Magia

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Detectar Magia

Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energia de uma Runa Arcana ou Selo Místico por alguns segundos, você é capaz de perceber seus efeitos com precisão. Apesar de particularmente útil para lidar com portais, especificamente, é extremamente útil para compreender o funcionamento de itens mágicos e para compreender melhor o funcionamento de Runas e Selos conjurados para funcionarem como armadilhas mágicas. Você é capaz de dizer exatamente há quanto tempo ele foi desenhado, por quanto tempo ainda irá durar, quanto de Mana foi gasto para produzi-lo e quais seus efeitos exatos – incluindo quaisquer possíveis gatilhos necessários para ativá-lo, se ele está ligado a alguma outra Runa ou Selo (e nesse caso onde exatamente fica esta outra Runa ou Selo).

Empurrão Cinético

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e um alvo, você faz com que ele seja projetado em linha reta um número de metros igual à Vontade do conjurador. Se o alvo atingir uma superfície sólida ou outra criatura no trajeto que foi projetado, ele (e qualquer criatura que atinja no trajeto) sofre dano como se tivesse caído aquela distância. O alvo empurra tudo o que atingir no trajeto, que só será interrompido se o alvo atingir um objeto que não possa ser empurrado – como uma parede ou árvore. Além disso, no final do trajeto em que foi projetado, o alvo (e qualquer criatura que ele tenha atingido no trajeto) precisa vencer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou cairá.

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

Especial: Criaturas com as Habilidades Combate Gigante ou Colosso são empurrados apenas um número de metros igual à metade da Vontade do Conjurador (arredondado para baixo).

Permutação Instantânea

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Teleporte 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Varia

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e um alvo, você é teleportado para a posição em que o alvo ocupa ao mesmo tempo em que o alvo é teleportado para o local que você está. Se por algum motivo o alvo ou não couber na área onde você está (e vice-versa), esta magia falha automaticamente.

Se o alvo for uma criatura, a Dificuldade dessa magia será igual à De-

terminação do alvo. Se o alvo for um objeto, a Dificuldade será igual ao peso do objeto em quilos, dividido por 5 (arredondado para baixo).

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

Runa de Localização

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode desenhar uma Runa Arcana em um item com a Característica Registro. Esta Runa fica ligada ao local geográfico em que você se encontra quando a conjura, e se torna um "atalho mágico" para o local. Você pode conjurar uma magia locomoção (Teleporte, Portal, etc.) sobre esta Runa, indo para o local onde ela foi desenhada. A magia de locomoção conjurada sobre essa Runa custa metade dos Pontos de Mana normais para ser conjurada.

Essa Runa Arcana é permanente, mas, se a superfície onde ela foi escrita for danificada o efeito se perde.

Teleportar Objeto

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto, você pode teleportá-lo para um local que conheça. O local de destino pode ser uma localização geográfica ("Sobre a escrivaninha do meu quarto", por exemplo), um recipiente capaz de conter o objeto e que tenha sua Runa Pessoal gravada nele ("para dentro da minha mochila") ou até um aliado ("para a mão do Guerreiro"). Se teleportar o objeto para dentro de um objeto marcado com sua Runa Pessoal ou para um aliado, você não precisa saber onde o local de destino está. O objeto afetado pode ter uma FN máxima igual à Inteligência do conjurador.

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

Teólogo

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Conhecimento Arcano

Descrição: Você é capaz de interpretar perfeitamente os significados por trás de magias místicas contidas em qualquer missal. Sempre que conseguir estudar uma Magia Mística contida em um item com a característica Registro, você será capaz de conjurar aquela Magia sem qualquer penalidade. Além disso, se você puder atender aos requisitos daquela Magia, você pode aprendê-la como se ela estivesse na lista de Habilidades da sua Classe.

HABILIDADES AVANÇADAS

Área de Anti-Magia

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana no solo, você cria uma área esférica de magia morta cujo raio é igual à sua Vontade em metros. Dentro desta área é impossível conjurar Magias, e todos os efeitos de itens mágicos ficam inativos enquanto eles estiverem dentro dessa área, e o mesmo ocorre

com qualquer construto. Além disso, qualquer morto-vivo com a Habilidade Mente Vazia, elementais ou qualquer criatura que tenha sido invocada que entrem na área são imediatamente destruídos.

Essa área de magia morta persistirá até o próximo nascer do sol.

Essa Runa Arcana se dissipa assim que seus efeitos forem desencadeados.

Arremesso Cinético

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Empurrão Cinético.

Mana: 25

Dificuldade da Magia: 15

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um alvo, você o arremessa no ar a uma altura igual à sua Determinação. O alvo (e qualquer criatura atingida por ele) sofre o dano apropriado pela altura que cair (causando essa mesma quantidade de dano em qualquer criatura que atingir). Além disso, quando atingir o solo, o alvo (e qualquer criatura que ele tenha atingido) precisa vencer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou cairá. Você pode utilizar essa Magia sobre si mesmo ou sobre um aliado, para alcançar uma área elevada. Nesse caso, diminua a Vontade do alvo da Dificuldade da Magia e o alvo não sofre dano nem chance de queda.

Especial: Criaturas com as Habilidades Combate Gigante ou Colosso são arremessadas a uma altura igual à metade da Determinação do Conjurador (arredondado para baixo). No entanto, elas causam quatro vezes o dano de queda que sofrerem em qualquer criatura sobre a qual caiam (se estas não tiverem as Habilidades Combate Gigante ou Colosso).

Conjurador Especialista: [Magia]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você domina a conjuração de uma Magia de forma magistral. Quando seleciona esta Habilidade, você deve selecionar uma Habilidade do tipo Magia que você já possua OU que você possa aprender. A magia deve ter pelo menos uma Habilidade do tipo Magia como requisito. Se você não tiver aquela Habilidade, você agora é capaz de conjura-la e recebe um bônus de +2 em seus testes para fazê-lo. Além disso, você recebe um bônus de +1d6 para conjurar quaisquer magias que sejam Requisito da magia selecionada.

Porta Oculta

Habilidade (Magia) – Ação

Requisitos: Nível 5, Sala Oculta.

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhado uma Runa Arcana sobre uma porta, você cria um acesso permanente para a sua Sala Oculta. A porta em que você desenhar esta Runa aparece numa das paredes da sua Sala Oculta, e sempre que você abrir a porta por dentro da Sala Oculta, você sairá pela porta marcada. Assim que a porta for fechada, no entanto, ela não levará mais para a Sala Oculta – ou seja, ela serve para sair da Sala Oculta em um lugar fixo, mas não serve de entrada de emergência.

Você pode ter um número de Portas Ocultas igual à sua Inteligência.

Essa Runa Arcana é perene.

Sala Oculta

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Desenhado uma Runa Arcana no ar, você cria um portal que o levará para uma pequena sala de 10 metros de profundidade, 10 metros de largura e 10 metros de altura. As paredes são indestrutíveis, brancas e lisas como vidro. Este é um plano paralelo exclusivamente seu, e você pode utilizá-lo como quiser, usando-o como depósito, biblioteca ou laboratório, por exemplo – mas terá que adquirir o que quiser que esteja dentro dele. O portal permanecerá aberto enquanto você quiser, e você pode fechá-lo à vontade quando estiver dentro da sala – ele sempre se abrirá no último local onde você abriu ele pela última vez.

A sala possui ar ilimitado, e a luz dentro dela é sempre semelhante à de um dia nublado, mas você pode usar outras fontes de luz – como lampiões ou tochas – para torná-la total ou parcialmente melhor iluminada.

Essa Runa Arcana é perene enquanto o portal estiver aberto. Se você estiver dentro da sala e o portal estiver fechado, a Runa continuará ativa, mas estará dentro da sala – e, portanto não pode ser detectada pelo lado de fora.

HABILIDADE FINAL

Mestre Telecinético

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 10, Aporte.

Descrição: Você possui um controle profundo sobre Magias dedicados a mover criaturas e objetos. Você pode conjurar Telecinese e Caminhada Mágica (ou qualquer Magia que tenha uma dessas magias como Requisito mesmo que retroativamente) como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão.

CRUZADO

SINGULAR MASCULINO: CRUZADO; SINGULAR FEMININO: CRUZADA; PLURAL MASCULINO: CRUZADOS; PLURAL FEMININO: CRUZADAS.

DESCRIÇÃO

Cruzados são guerreiros que se dedicaram a cruzar Tebryn destruindo o mal em nome de uma causa maior. Em geral, esta causa é a Justiça, na forma de Mirah – ou, mais raramente, Ahogr – mas muitos Cruzados seguem os desígnios de outras divindades em sua cruzada. De fato, os seguidores mais fervorosos de Hadorn se dedicam a cruzar Tebryn destruindo criaturas malignas – principalmente mortos-vivos – e a Hoste de Hadorn produz um número tão elevado de Cruzados quanto a Ordem da Espada de Mirah. Muitos seguidores de Ellenis e Taranis também se tornam Cruzados, libertando a natureza da influência de criaturas malignas. Alguns seguidores de Denalla, mais ligados ao seu aspecto de Deusa da Vida, também se sentem atraídos por este Caminho, cruzando Tebryn para purgar o reino de criaturas mortas-vivas e espíritos. Seguidores de Hou e Sarfion tem pouca inclinação para seguir este caminho, e pouquíssimos deles se tornam Cruzados.

Enquanto dentro da Ordem da Espada de Mirah realizar uma cruzada é praticamente mandatório para ser aceito – exceto no caso de alguns cargos destinados especificamente a Sacerdotes – dentro da Hoste de Hadorn não existe uma obrigatoriedade de tornar-se um Cruzado, mas estes guerreiros são amplamente respeitados e gozam de certos privilégios. Posições de liderança são geralmente atribuídos a Cruzados, e eles levam ampla vantagem na disputa para maioria das promoções para cargos elevados dentro da Ordem. Apesar de gozarem de certo respeito dentro de instituições ligadas a outras divindades, Cruzados não recebem nenhum privilégio especial em igrejas que não sejam ligadas a Hadorn ou Mirah.

Cruzados não formam um grupo coeso, e embora muitos pertençam a uma Ordem, há um bom número de Cruzados solitários que cruzam Tebryn caçando criaturas malignas em nome de sua divindade de forma completamente independente. Não existe nenhuma organização oficial de seus membros, e enquanto alguns deles são orientados por Cruzados mais experientes, alguns trilham este Caminho de forma totalmente independente e espontânea.

REQUISITOS:

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Vontade 4
- Dogma (Habilidade)

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Força Divina

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você coloca toda sua vontade em seus golpes. Sempre que acertar um ataque corporal, some sua Vontade ao dano daquele ataque.

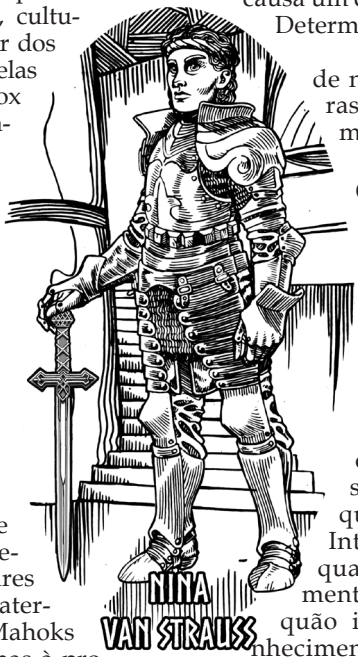
Especial: Essa Habilidade não tem efeito em criaturas que possuam um Dogma.

RAÇAS

Humanos são os Cruzados mais comuns, já que formam o grosso das Ordens que mais valorizam este caminho, mas um bom número de Anões, particularmente entre aqueles da Hoste de Hadorn que

também trilham o caminho do Cruzado. Alguns Jubans ligados à Ordem da Espada de Mirah também se tornam Cruzados, principalmente porque as semelhanças dos Dogmas de Mirah e Ahogr têm sido amplamente discutidas entre os Sacerdotes de ambas as divindades desde os primeiros contatos entre Tebryn e Parband, e muitos Jurados e Juízes têm dado espaço para Ahogr quando falam sobre lei e justiça. Entre os Tailox e Elfos também há um número considerável de Cruzados, já que ambas as raças tem uma profunda ligação com Ellenis e são, culturalmente, viajantes – apesar dos Elfos preferirem errar pelas florestas enquanto os Tailox são reconhecidos como andarilhos de estradas. Por motivos semelhantes, os Levent às vezes trilham este Caminho, seguindo os ensinamentos de Taranis e abraçando a liberdade de cruzar Tebryn, muitas vezes com o objetivo de libertar a terra de criaturas malignas.

Cruzados de outras raças são bastante raros, como um todo, mas há uns poucos que trilham este Caminho de uma forma ou outra; Aesires que cruzam os mares destruindo criaturas que aterrorizam os navegantes e Mahoks que vagam pelas montanhas à procura de criaturas amaldiçoadas que se escondem em cavernas esquecidas ou mesmo Hamelins que vagam pelos subterrâneos das grandes cidades caçando criaturas abissais são tema de comentários e histórias entre os membros do grupo. Apenas entre os Metadílios não parece haver qualquer inclinação para seguir este Caminho, e nunca se ouviu falar em um membro da raça que tenha se tornado um Cruzado.



HABILIDADES BÁSICAS

Ataque Fervoroso

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pede pela inspiração de sua divindade para desferir um golpe preciso. Você pode fazer um ataque corporal que ignora o bônus de Atributo da Defesa do alvo e, se acertar, causa um dano adicional igual à sua Determinação.

Especial: Essa Habilidade não tem efeito em criaturas que possuam um Dogma.

Contos da Estrada

Habilidade – Suporte

Descrição: Através de várias histórias e canções contadas ao redor de fogueiras com viajantes que você encontrou em suas andanças, você acumulou um vasto conhecimento oral sobre inúmeros assuntos. Você rola +1d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a qualquer tipo de conhecimento, não importando o quão inacessível seja este conhecimento.

Vontade da Lei

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma mentalidade tão rigidamente ordeira que é muito difícil manipulá-lo ou fazê-lo mudar de idéia. Você recebe +2 em todos os testes e confrontos para resistir a tentativas de manipulação, intimidação, efeitos mentais e efeitos de medo. Além disso, você tem Determinação +2.

Vontade Sobrenatural

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma incrível resistência a efeitos sobrenaturais e influência mental. Você recebe +1d6 em todos os seus Confrontos contra criaturas dos tipos Amaldiçoado, Demônio, Espírito e Morto-vivo e em qualquer teste para resistir a qualquer efeito desse tipo de criatura. Além disso, você tem Determinação +2.

HABILIDADES AVANÇADAS

Expurgo Elemental

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 25

Descrição: Você canaliza a energia de sua divindade através de sua arma em um ataque inescapável. Quando ativar esta Habilidade, selecione um tipo de dano elemental (Frio, Fogo ou Eletricidade). Este golpe causa uma quantidade de dano extra do tipo selecionado igual à sua Determinação. Mesmo se o golpe errar o dano elemental ainda atinge o alvo – a menos que o ataque seja uma falha crítica.

Especial: Essa Habilidade não tem efeito em criaturas que possuam um Dogma.

Seguir em Frente

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sua vontade o mantém lutando mesmo quando outros já teriam caído. Sempre que você estiver Por um Fio, você se mantém consciente, e pode fazer uma ação padrão por turno. Você é considerado Atordoado até conseguir recuperar pelo menos 1 Ponto de Vida, e ainda precisará receber primeiros socorros – ou passar em um teste de Vontade – para não morrer depois de uma quantidade de minutos igual à sua Vontade – e você ainda morrerá se sofrer qualquer dano enquanto estiver nessa condição.

Vontade Inabalável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que você for alvo de qualquer Habilidade que o fizer perder Pontos de Mana, você nega todos os efeitos daquela Habilidade, automaticamente. Além disso, você gasta 5 Pontos de Mana a menos para usar qualquer Habilidade – até um custo mínimo de 5 Pontos de Mana.

HABILIDADE FINAL

Golpe Justo

Habilidade – Reação

Requisito: Nível 10

Mana: 30

Descrição: Sempre que realizar um ataque corporal contra uma criatura, você pode mudar o resultado de um dos dados para 6.

Especial: Essa Habilidade não tem efeito em criaturas que possuam um Dogma.

ESTRIGE

SINGULAR MASCULINO: ESTRIGE; SINGULAR FEMININO: ESTRIGA; PLURAL MASCULINO E FEMININO: ESTRIGOI.

DESCRIÇÃO

Estrige é o nome dado aos membros da Ordem dos Caçadores Sobrenaturais, homens e mulheres que dedicam suas vidas para caçar e destruir criaturas amaldiçoadas de todos os tipos, como fantasmas, lobisomens, demônios e mortos-vivos – assim como aqueles que lidam com essas criaturas, como Cultistas e Necromantes.

A Ordem foi fundada depois uma epidemia de vampirismo que se abateu na região ao redor de Longuespera. A guarda da cidade estava completamente despreparada para lidar com a ameaça, e mesmo tendo recebido ajuda de membros da Hoste de Hadorn e Espada de Mirah, a ameaça só foi eliminada depois que Tames Harkel, um Patrulheiro membro da Ordem da Espada de Mirah, teve a iniciativa de procurar por aventureiros acostumados a lidar com vampiros.

Apesar de membros da Ordem da Espada de Mirah e da Hoste de Hadorn serem bastante eficientes para lidar com criaturas sobrenaturais, eles não recebem treinamento próprio contra esse tipo de criatura, focando seu treinamento em combate de forma mais ampla, e negligenciando quase completamente a necessidade de localizar, rastrear e perseguir essas criaturas.

Vendo o despreparo de ambas as Ordens em lidar com a ameaça, o conselho de Tebryn decidiu criar uma Ordem especializada em lidar com esse tipo de problema, e Harkel foi seu primeiro líder. Com a ajuda dos aventureiros que reuniu para lidar com a ameaça em Longuespera, Harkel passou a treinar membros da Ordem da Espada de Mirah e da Hoste de Hadorn para lidar com criaturas amaldiçoadas.

Apesar de não estar oficialmente ligadas a nenhuma igreja ou instituição religiosa, a Ordem dos Caçadores Sobrenaturais iniciou suas atividades nos monastérios de Sarfion ao redor de Tebryn. Essa decisão de Harkel tinha vários motivos, mas os principais deles era não demonstrar favoritismo em relação a uma ou outra das Ordens que enviavam seus membros para serem treinados para se tornarem Estrigoi, apesar das igrejas tanto de Mirah quanto de Hadorn possuírem quartéis mais bem equipados para treinamento militar, e o fato dos monastérios de Sarfion terem bibliotecas com quantidades enormes de informações que poderiam ser usadas não apenas no

REQUISITOS:

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Inteligência 4
- Ter destruído pelo menos 1 criatura sobrenatural (Amaldiçoado, Demônio, Espírito ou Morto-vivo).

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Caça Sobrenatural

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você recebe +2 em todas as suas rolagens relativas a criaturas dos tipos Amaldiçoado, Demônio, Espírito e Morto-vivo. Você também causa +3 de dano em todos os seus ataques contra essas criaturas.

treinamento da Ordem, mas em futuras pesquisas; manter boas relações com os Sacerdotes do Conhecimento era fundamental aos olhos de Harkel.

Eventualmente a Ordem passou a treinar conjuradores, caçadores e combatentes que não vinham exclusivamente das Ordens oficiais de Tebryn, e atualmente a quantidade de Estrigoi vindos de outras Ordens é uma minoria dentro dela. De fato, a maioria dos Sacerdotes que ingressa na Ordem segue os Dogmas de Sarfion. Patrulheiros, Xamãs e Druidas também são comuns na Ordem, acostumados em rastrear e caçar – ou lidar com espíritos e criaturas sobrenaturais. Há um bom número de Ladinos na Ordem também, já que habilidades de infiltração são extremamente valorizadas pelos Estrigoi.

O termo Estrige, que nomeia os membros da Ordem, vem do Quoratus e significa literalmente Coruja. O termo passou a ser usado pelos Sacerdotes de Sarfion pouco depois do surgimento da Ordem, já que seus membros, além de caçadores competentes, curiosos e silenciosos, geralmente apareciam nos monastérios apenas durante a noite. O termo acabou se tornando popular entre os membros da Ordem, que o adotou oficialmente, e atualmente é amplamente conhecido em toda Tebryn.

Qualquer pessoa com um mínimo de experiência lidando com criaturas sobrenaturais é aceita como membro da Ordem como um acólito, passando por treinamento supervisionado por um Estrige experiente. Esse treinamento geralmente envolve várias horas por dia de leitura em bibliotecas dos templos de Sarfion pesquisando sobre maldições, mortos-vivos, demônios e tudo que se possa conhecer sobre criaturas sobrenaturais – e com quem ter acesso a essas bibliotecas para futuras pesquisas. Depois disso o acólito é levado em uma caçada e, tendo destruído seu alvo, passa a ser considerado um membro da Ordem.

A estrutura da Ordem é pouco rígida, e embora os membros mais novos respeitem Estrigoi mais experientes, não há qualquer distinção hierárquica entre os membros. É exigido aos membros que apenas efetuem relatos detalhados de qualquer criatura que destruam e qualquer experiência com maldições ou com criaturas sobrenaturais, e que mantenham um diário com suas experiências – caso sejam mortos, suas experiências podem ser de grande valia para outros Estrigoi. Esses relatos devem ser entregues a Sacerdotes de Sarfion específicos, que mantém todos os relatos da Ordem em sessões privadas das bibliotecas de seus templos.

KELEON
KOIRTKRANN

A atual líder da Ordem é Sirague de Longuespera (Levent Sacerdote Estrige 10) uma Sacerdotisa de Sarfion especializada em lidar com espíritos. Ela vive em Longuespera há anos, investigando o Campo dos Onze Segredos, e está sempre à procura de Estrigoi – ou aventureiros – que queiram desbravar o lugar. De fato, a Ordem mantém excelentes relações com aventureiros, vendo-os como fontes de informações e pistas sobre criaturas sobrenaturais, reforços contra essas criaturas e, claro, potenciais acólitos. A Ordem sempre tem trabalho a oferecer para grupos de aventureiros, particularmente na região oeste do reino.

Raças

Humanos são os membros mais numerosos da Ordem, mas há um número considerável de Elfos – particularmente aqueles que vivem na Floresta dos Antigos, já que a região possui muitas ruínas do antigo reino élfico que existia na região, e muitas delas apresentam mortos-vivos.

Os Levent, devido à sua ligação natural com espíritos, costumam ingressar na ordem também, apesar de não haverem muitos em Tebryn. De forma semelhante, Faunos e Tailox Xamãs muitas vezes decidem trilhar este Caminho, já que muitos deles se concentram na lida com espíritos. Apesar de haver um bom número de Xamãs entre os Centauros e Mahoks, poucos deles lidam com espíritos, e produzem poucos Estrigoi.

Apesar de também lidarem com espíritos, os Aesires não sentem uma inclinação para a lida com espíritos dos mortos, geralmente se focando apenas nos espíritos da natureza. As táticas normais de subterfúgio dos Estrigoi também não apelam para o gosto dos Aesires, que dificilmente ingressam na Ordem. Mas justamente essas táticas costumam atrair os Metadílios, cuja natureza mais cautelosa fazem deles ótimos batedores. Eles costumam rastrear seus alvos, estudando seus hábitos e então contratando grupos de aventureiros – ou outros Estrigoi – para lidarem com o problema.

Há bem poucos Estrigoi de quaisquer outras raças. Anões geralmente preferem lidar com criaturas naturais, como Orcs, gigantes e dragões, ao invés de se especializarem em lidar com criaturas sobrenaturais. Faens, de sua parte, não tem inclinação como caçadores de forma geral, e Jubans e Fira costumam preferir táticas mais diretas para lidarem com seus oponentes.

Habilidades Básicas

Imunidade Sobrenatural

Habilidade – Suporte

Descrição: Seu corpo possui uma incrível resistência com maldições. Você é imune a doenças mágicas e maldições, e recebe +1d6 para resistir a doenças naturais e venenos de todas as espécies.

Sabedoria Sobrenatural

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe +1d6 em seus testes de conhecimento sobre maldições, criaturas dos tipos Amaldiçoado, Demônio, Espírito e Morto-vivo. Esse bônus também se aplica a testes para perceber e rastrear essas criaturas.

Semelhança Cadavérica

Habilidade – Ação

Descrição: Seu corpo é capaz de baixar o batimento cardíaco, respirar muito lentamente e ficar de olhos abertos por até 1 hora. Você pode se manter nesse estado por uma quantidade de horas igual à sua Vontade – mas pode cancelar esse efeito a qualquer momento. Quando esse efeito terminar, você fica Atordoado por 1 minuto. Enquanto estiver nesse estado, será impossível para alguém perceber que você está vivo – mas você continua percebendo tudo à sua volta normalmente, apesar de não poder se mover. Você também

recebe +1d6 em seus testes de camuflagem nesse estado, devido à sua imobilidade.

Sentidos de Caçador

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma audição aguçada e uma visão treinada. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Inteligência para perceber e rastrear alvos.

Sexto Sentido

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é capaz de sentir a presença de qualquer criatura dos tipos Amaldiçoado, Demônio, Espírito ou Morto-vivo que se aproxime de você a uma distância em metros igual à sua Determinação.

Vontade Sobrenatural

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma incrível resistência a efeitos sobrenaturais e influência mental. Você recebe +1d6 em todos os seus Confrontos contra criaturas dos tipos Amaldiçoado, Demônio, Espírito e Morto-vivo. Além disso, você tem Determinação +2.

HABILIDADES AVANÇADAS

Matador Sobrenatural

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que acertar um ataque corporal em criaturas dos tipos Amaldiçoado, Demônio, Espírito e Morto-vivo, some sua Vontade ao dano daquele ataque. Além disso, você recebe +2 em todas as suas rolagens relacionadas a essas criaturas.

Perceber Corrupção

Habilidade – Suporte

Requisitos: Nível 5, Sexto Sentido.

Descrição: Criaturas sobrenaturais não são capazes de esconder sua natureza de você. Sempre que você estiver diante de uma criatura amaldiçoada, um morto-vivo, demônio ou espírito, você é capaz de perceber a natureza sobrenatural daquela criatura imediatamente, mesmo que ela esteja disfarçada, transformada ou sob algum efeito ilusório – incluindo qualquer forma de invisibilidade. Você também é capaz de perceber automaticamente quaisquer mentiras que tais criaturas digam.

Quebrar a Defesa Sombria

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de atravessar as defesas sobrenaturais de seus alvos. Sempre que causar dano em um alvo, você pode ignorar quaisquer Resistências à Dano que aquela criatura possua – se o alvo tiver Imunidade à Dano, considere que ela tem apenas Resistência àquele tipo de dano. Além disso, seus acertos críticos causam dano dobrado mesmo em criaturas imunes a danos críticos – como mortos-vivos com a Habilidade Corpo Vazio.

Sentido de Alerta

Habilidade – Reação

Requisitos: Nível 5, Sentidos do Caçador.

Descrição: Seus sentidos são sobrenaturalmente afiados e seu sono é

extremamente leve. Você nunca é considerado Surpreso ou Desprevenido e recebe +2 em suas rolagens de Iniciativa. Além disso, se você estiver dormindo ou desacordado, você desperta imediatamente se for atacado, rolando sua Iniciativa – e se tiver um resultado maior do que o do atacante, pode agir antes dele.

HABILIDADE FINAL

Banir a Perversão

Habilidade – Reação

Requisitos: Nível 10, Quebrar a Defesa Sombria.

Mana: 20

Descrição: Sempre que realizar um ataque corporal contra criaturas dos tipos Amaldiçoado, Demônio, Espírito e Morto-vivo, você pode declarar que aquele ataque foi um sucesso decisivo automático. Você deve declarar o uso desta Habilidade antes de realizar sua rolagem de ataque.

LANCEIRO

SINGULAR MASCULINO: LANCEIRO; SINGULAR FEMININO: LANCEIRA; PLURAL MASCULINO: LANCEIROS; PLURAL FEMININO: LANCEIRAS.

DESCRIÇÃO

Lanceiros são especialistas no uso de armas de haste. Apesar de usualmente eles preferirem lanças, particularmente eficientes quando usadas em formação, muitos Lanceiros favorecem alabardas, glaives ou martelos lucernos ao invés de lanças.

Esse tipo de combate foi trazido de Dagothar, onde combate com armas de haste é tradicional, particularmente em formação – Anões possuem uma formação de combate chamada de "ouriço" que combina Lanceiros rodeados por Escudeiros. Graças a isso, Lanceiros são particularmente comuns entre os Anões de Stord, que utilizam a vantagem de túneis apertados para manterem adversários à distância de forma eficiente utilizando armas de haste. As guardas das terras dos vales, na fronteira com Arkânia também mantém uma tradição no uso de armas de haste, herdada dos combates contra as tropas arkanitas, conhecidas pela sua preferência por esse tipo de arma. De fato, as tropas de frente de Arkânia geralmente utilizam formações de várias linhas de Lanceiro, e para lidar contra essas formações as companhias de soldados das terras dos vales acabaram aprimorando o uso de armas de haste e eventualmente adotando esse tipo de formação em combate campal.

Apesar de suas vantagens em formação serem reconhecidas, Lanceiros solitários são excelentes combatentes, particularmente em campo aberto. Além disso, eles são excelentes como apoio para combatentes de linha de frente ou para manter vários adversários acuados ao mesmo tempo.

REQUISITOS:

Para seguir este caminho você deve preencher os seguintes requisitos:

- Força 3
- Sem Escapatória (Habilidade)

HABILIDADE AUTOMÁTICA

Manter a Linha

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você sabe como utilizar o alcance de uma arma de haste com eficiência. Sempre que estiver utilizando uma arma de haste e um oponente que esteja à distância de haste ou além dela se aproximar à distância corpo-a-corpo, você pode imediatamente realizar um ataque corporal normal contra ele.

RAÇAS

Anões, particularmente vindos de Dagothar ou de Stord são conhecidos por produzirem muitos Lanceiros. Entre os Humanos, particularmente aqueles da região oeste de Tebryn (assim como em Arkânia), Lanceiros tam-

bém são bastante comuns. Em Arkânia, unidades formadas exclusivamente por Lanceiros Orcs fazem parte do exército regular, misturando o treinamento tradicional da Armada da Aurora com táticas mais agressivas encontradas entre os Orcs das Terras Secas, que utilizam bastantes lanças.

No Arquipélago das Três Irmãs o treinamento militar básico gira ao redor do uso da lança, e muitos Levent que chegam a Tebryn trazem esse conhecimento para o reino. Situação semelhante ocorre em Parband, onde os Firas mantém Ordens de Cavalaria especializadas no uso de lanças, embora essa arma divida espaço no treinamento militar do reino com sabres e cimitarras.

Apesar dos Elfos geralmente darem preferência a arcos, alguns deles preferem o uso da azagaia pela versatilidade, e grupos de zagaieiros acompanhados por Lanceiros formam a linha de frente das defesas das cidades de Ambrook. Faunos e Centauros também favorecem o uso de lanças e azagaias em combate, e Lanceiros são comuns entre eles – em Ambrook, a maioria das companhias de Lanceiros é composta de Elfos e Faunos em proporções quase iguais. Gnolls usam lanças como sua arma primária, por sua simplicidade e versatilidade – além de permitirem que eles se mantenham a uma distância segura de seus oponentes! Centauros têm na lança sua arma favorita, e apesar da maioria deles preferir simples força bruta e tenacidade durante o combate, alguns deles desenvolveram formas mais refinadas no uso da arma.

Entre as outras raças, Lanceiros são incomuns. Jubans preferem espadas a todos os outros tipos de armas, e Astérios geralmente dão preferência às armas cortantes – mas um Lanceiro Astério brandindo uma alabarda é uma visão aterradora em campo de batalha! Mahoks geralmente preferem armas contundentes, e apesar de haverem alguns Lanceiros Mahoks que usam martelos lucernos, eles são bem pouco comuns. Há alguns Lanceiros Aesires entre aqueles que preferem combater em terra firme, mas armas longas não são particularmente eficientes no convés de um navio – onde as coisas podem ficar bastante apertadas durante um combate! – e poucos deles trilham esse Caminho.

HABILIDADES BÁSICAS

Contra-Carga

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Sempre que um adversário realizar uma manobra de encontrão contra você, considere que Manter a Linha causa um dano extra igual à FN

da arma que você estiver empunhando e, se o ataque acertar, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de Força (dificuldade igual à sua Determinação mais a FN da arma que você estiver utilizando) ou fica Paralisado (Veja Condições na página 169 do Guia Básico) por 1 turno.

Derrubar

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal usando uma arma de haste. Se acertar, o alvo sofre apenas metade do dano, mas deve fazer um teste de Agilidade (dificuldade igual à sua Determinação mais a FN da arma que você estiver empunhando) ou será derrubado.

Empunhadura Flexível

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Combater com Duas Armas 1

Descrição: Você sabe como utilizar armas de haste em combate próximo de forma eficiente – e sabe aproveitar o tamanho de armas pouco tradicionais como se fossem armas de haste. Sempre que estiver utilizando uma arma de haste, você pode mudar o modo como empunha a arma e considerar o cabo da arma como uma segunda arma. Considere que o cabo de uma arma de haste tem FN igual à metade da FN da arma (arredondando para baixo) e causa dano igual à Força +5/Contusão. Quando empunhar uma arma de haste dessa forma, o alcance da arma passa a ser corpo-a-corpo até o início do seu próximo turno. Você pode mudar o modo como vai empunhar a arma no começo de cada um dos seus turnos, como uma ação livre.

Além disso, você passa a considerar bordões, cajados e claymores como tendo alcance de haste para todos os propósitos.

Manter à Distância

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Sempre que um oponente estiver dentro do seu alcance corporal, você pode atacar recuando, anulando os contra-ataques do oponente. Você pode recuar três metros como parte desse ataque, e o oponente não pode utilizar nenhuma Habilidade do tipo Reação contra você nesse turno. Esse recuo não conta como movimentação – assim, você pode recuar três metros como parte desse ataque e ainda utilizar uma Ação de Movimento normalmente.

Especial: Você precisa ter pelo menos 3 metros de espaço atrás de si para poder utilizar essa Habilidade.

HABILIDADES AVANÇADAS

Acuar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Sempre que você estiver usando uma arma de haste e o seu oponente não, ele é considerado Desprevenido contra você.

Fique Longe

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Nível 5, Manter à Distância.

Descrição: Sempre que você fizer um ataque devido a uma Habilidade

do tipo Reação e estiver usando uma arma de haste, você recebe +2 no teste de ataque e no dano do ataque.

Virar o Jogo

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisitos: Nível 5, Contra-Carga.

Descrição: Se um oponente não for paralisado por sua Contra-Carga, você recebe um bônus de Defesa igual à sua Inteligência contra o ataque de encontrão (este é um bônus de esquiva ou bloqueio, à escolha do jogador). Além disso, se esse ataque de encontrão errar, você pode imediatamente utilizar Manter à Distância como uma Reação contra o oponente.

HABILIDADE FINAL

Mestre da Lança

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Empunhadura Flexível

Descrição: Você sabe exatamente onde – e como – acertar com uma arma de haste com máxima eficiência. Enquanto você estiver usando uma arma de haste para fazer ataques corporais, você adiciona metade de sua Inteligência ao resultado das suas rolagens de ataque. Você também adiciona uma quantidade extra de dano igual ao seu valor de Inteligência em todos os seus danos com armas com a característica haste.

Capítulo 5 — Equipamentos

Aqui estão descritos novos equipamentos próprios para personagens de Tebryn. Além do arpão, comum entre membros dos Lobos dos Mares quanto marinheiros do grupo de mercadores O Arpão, novos tipos de flechas e equipamentos para arcos usados pelos Elfos da Floresta dos Antigos e flechas alquímicas desenvolvidas pelos membros da Iris de Maltas. Além deles, algumas ferramentas utilizadas como armas ao longo de Tebryn, próprias para armar personagens desclassificados de nível 0, ou usadas por aventureiros que precisem improvisar ao longo de suas aventuras.

Os itens da lista a seguir são considerados de qualidade baixa e seguem todas as regras correspondentes (veja qualidade dos itens, no Guia do Herói página 53). As armas listadas aqui já estão com seus danos reduzidos. Itens de qualidade normal podem ser encontrados pelo dobro do preço listado, e itens de qualidade alta podem ser encontrados por quatro vezes o preço listado. Ferramentas não podem ter qualidade obra-prima. Itens marcados com um asterisco (*) são considerados de qualidade normal e seguem as regras normais de outras armas.

Descrição

Arma: O nome mais comum da arma.

Custo: O custo padrão em moedas da arma.

Dano: O dano que a arma causa. O número acompanhado de "For+" deve ser somado à Força do personagem para calcular o dano total da arma.

Tipo: O tipo de dano que a arma causa. Perf – É abreviação de Perfuração. Cont – É abreviação de Contusão. Se uma arma tiver mais de um tipo de dano, o jogador pode escolher, a cada turno, que tipo de dano o seu personagem usa ao atacar com aquela arma.

FN: Abreviação de Força Necessária. Um personagem usando uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto. Quando existem dois números, o primeiro é a força necessária para usar a arma com apenas uma mão. O número entre parentes é a força para usar a arma com as duas mãos. Se o personagem tiver força para usar a arma com apenas uma mão, mas ainda assim usar com as duas, some +3 ao dano.

Peso: O peso em quilos da arma.

Distância: A distância máxima que a arma alcança em combate. Esses alcances são:

Corpo-a-corpo: Qualquer arma ou ataque que é realizado dentro do alcance do braço de um humanoide médio é considerado corpo-a-corpo. A maioria das armas pode ser usada nessa distância, e muitas não têm um alcance maior do que este 1 metro.

Haste: Armas dotadas de cabos compridos e com uma cabeça montada em uma das suas extremidades. Apesar de geralmente não serem usados para atacar com apenas uma das extremidades, cajados podem ser empunhados como lanças, para manter os adversários à distância, e são considerados armas de haste. Alcance: 3 metros.

Observações: Lista as características especiais da arma, quando houver. Essas características são:

Arremesso: Esta arma pode ser arremessada como se tivesse Alcance Curto (veja a tabela de armas de distância).

Canalizador: Você pode realizar magias enquanto estiver empunhando esse item.

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar a arma. Se usada com apenas uma mão, o personagem ataca como se fosse Inapto.

ARMAS CORPORAIS

Alfange*: Uma versão militar da gadanha, desenvolvida para ser usada em campo de batalha.

Arpão*: Lança usada para pescar animais de grande porte. Possui um gancho usado para segurar a presa, que os pescadores também usam para segurar e puxar itens para dentro das embarcações.

Artavus*: Artavus são simplesmente foices sintonizadas a um conjurador através de sua Runa ou Selo pessoal.

Cutelo: Usado por açougueiros para cortar ossos ou grandes peças de carne.

Debulhador: O ancestral do mangual, usado para malhar cereais e debulhar grãos.

Enxada: Ferramenta de capina ou para abrir valas.

Facão: Uma ferramenta versátil, usada para abrir picadas no mato, podar galhos, abrir frutas de casca dura ou derrubar pequenas plantas.

Foice: Usada para cortar pasto ou outros vegetais.

Forcado: Ferramenta para juntar, empilhar e mover feno.

Gadanha: Ferramenta para ceifar cereais ou aparar grama.

Machado de Lenha: Usado para derrubar árvores, arrancar galhos e rachar lenha.

Malho: Martelo de ferreiro.

Marreta: Usado para serviços pesados como quebrar pedras, derrubar construções de alvenaria, fixar moirões e ajustar peças grandes de madeira.

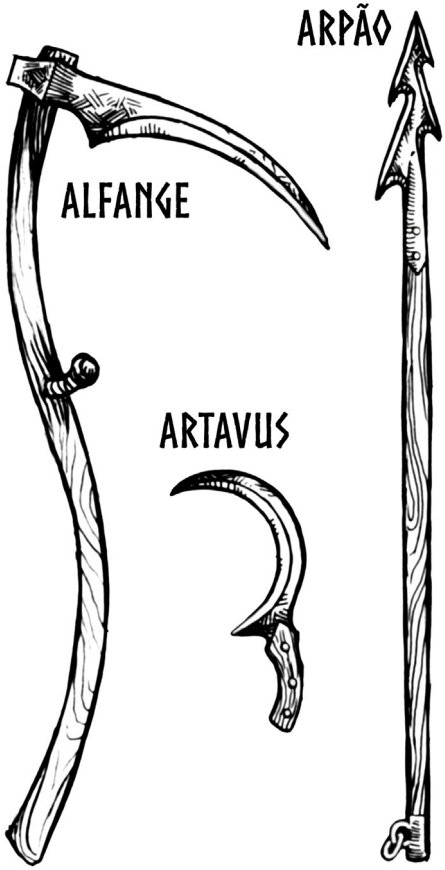
Martelo Comum: Qualquer martelo de trabalho, como martelos de carpinteiro, escodas ou macetes.

Pá: Usada principalmente para cavar buracos. Pás de concha – côncavas, usadas para remover entulho – usam as mesmas estatísticas, mas causam dano apenas por contusão.

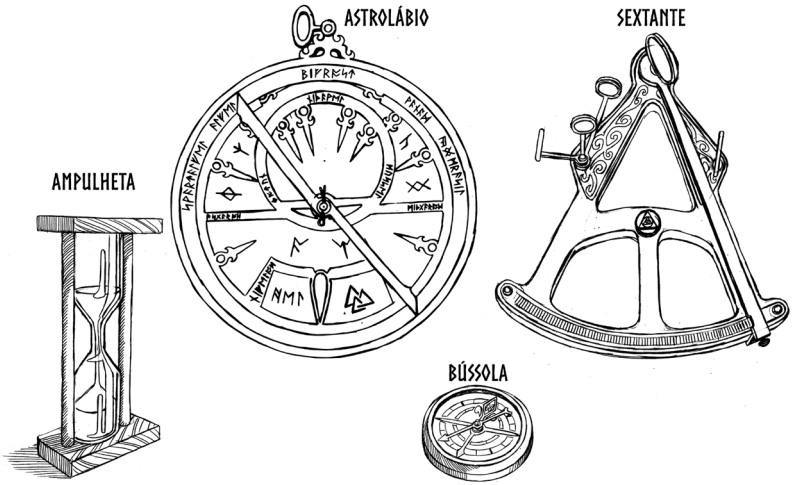
Picareta de Mineiro: Usada para escavar materiais duros como rochas e pedras.

Picareta de Prospecção: Uma picareta de uma mão, usada para trabalho de mineração em espaços apertados ou quando é necessário manter a outra mão livre. Também é muito usada para escalada.

Relho: Um tipo de chicote usado para tocar, treinar ou punir animais.



Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Distância	Observação
Alfange	125	For+8	Corte/Perf.	4	2kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Arpão*	150	For+7	Perfuração	4(3)	3kg	Haste	Arremesso
Artavus*	25	For+4	Corte/Perf.	1	0,5kg	Corpo-a-corpo	Canalizador, Cerne Arcano
Cutelo	5	For+2	Corte	1	0,5kg	Corpo-a-corpo	
Debulhador	5	For+4	Cont.	4	4kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Enxada	5	For+3	Corte/Cont.	2	1,5kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Facão	25	For+4	Corte/Perf.	1	0,5		
Foice	12	For+3	Corte/Perf.	1	0,5kg	Corpo-a-corpo	Canalizador
Forcado	5	For+4	Perf.	3	1,5kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Gadanha	25	For+5	Corte/Perf.	3	2kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Machado de Lenha	25	For+5	Corte/Cont.	3	2kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Malho	5	For+3	Cont.	3	1kg	Corpo-a-corpo	
Martelo	5	For+2	Cont.	1	0,5kg	Corpo-a-corpo	
Picareta de Mineração	12	For+5	Corte/Perf.	4	5kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Picareta de Prospecção	5	For+3	Perf.	2	1kg	Corpo-a-corpo	
Pá	5	For+4	Corte/Cont.	3	2,5kg	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Relho	5	For+1	Cont.	1	0,5 kg	Haste	



Munições

A seguir uma lista contendo várias novas munições para arcos, bestas e plumbatas. Essas munições podem ser usadas em qualquer arco, besta ou plumbata, mas precisam ser compradas especificamente para um tipo de arma – na forma de flechas, virotes ou setas – e não são intercambiáveis. Elas funcionam em todas as armas do tipo apropriado (virotes funcionam em qualquer tipo de besta, flechas funcionam em qualquer tipo de arco e setas funcionam em qualquer tipo de plumbata). Todos os projéteis a seguir recebem o nome de flecha para simplificação, mas considere que eles podem ser encontrados na forma de virotes ou setas (simplesmente substitua o nome "flecha" de cada item por "virote" ou "seta", como for mais adequado).

Setas são os projéteis utilizados em plumbatas – diferente do que diz o Guia Básico, que lista virotes como sendo a munição para essas armas. Uma seta comum custa 2 moedas.

Os projéteis listados a seguir causam dano normal para o tipo de arma da qual são disparadas, exceto quando a descrição do projétil disser o contrário.

Os preços listados são para projéteis individuais.

Flecha Alarme: Ao invés de uma ponta normal, esse projétil possui um apito simples. Quando disparada, emite um assobio estridente que pode ser ouvido a mais de um quilômetro de distância. A maioria dos Patrulheiros de Ambrook carrega pelo menos uma flecha desse tipo consigo para avisar sobre intrusos nas proximidades. Patrulheiros especializados na segurança de determinada região podem ter apitos diferentes, com sons diferentes, para comunicarem alertas específicos (Ataque em Larga Escala, Ataque Montado, Santuário Violado, etc.), sendo isto muito comum no reino élfico de Londérien, mas não costuma ser usado em Tebryn. Se usada para atacar, causa apenas metade do dano normal, e o dano será por contusão. 4 moedas.

Flecha Cortante: Estes projéteis possuem uma ponta mais larga e curva, semelhante a uma folha. Causa dano por Corte ao invés de Perfuração. 2 moedas.

Flecha de Prata: Uma flecha tradicional de metal, banhada em prata. 10 moedas.

Removendo Flechas

Flechas, virotes e setas que atinjam seus alvos costumam ficar enterradas na carne e são difíceis de tirar sem ferir ainda mais o alvo. Sempre que uma criatura viva for atingida por uma flecha, virote ou seta, considere que o projétil está enterrado na carne da criatura, e deve ser removido com cuidado. Um teste bem-sucedido de Primeiros Socorros (Dificuldade 12) permite remover todas as flechas, virotes e/ou setas que estejam enterradas em um alvo sem causar qualquer dano adicional. Esse procedimento leva 1 minuto por projétil a ser removido.

Se o personagem decidir remover uma flecha, virote ou seta de seu ferimento durante um combate, e, portanto, sem os cuidados necessários, ele sofre metade do dano normal do projétil (sem nenhum bônus por Habilidades que aumentem o dano do ataque) arredondado para baixo. Remover um projétil de um ferimento durante o combate exige uma ação de movimento.

Flecha Envenenada: Um projétil com um pequeno orifício na ponta que pode ser preenchido com qualquer tipo de veneno (veneno da lentidão costuma ser o mais utilizado). Quando atinge o alvo, além do dano do projétil, ele sofre os efeitos do veneno. Essas flechas são guardadas com a ponta enfiada em uma pequena peça de cortiça para que o veneno não se perca. Quando for remover a cortiça da ponta da flecha o personagem deve realizar um teste de Agilidade (Dificuldade 8). Se tiver sucesso, ele remove a cortiça como uma ação livre, mas se falhar, ele se atrapalha e precisa gastar uma ação padrão para remover a cortiça. O veneno a ser utilizado deve ser comprado separadamente, e um frasco normal de veneno é suficiente para preencher 3 projéteis. 5 moedas.

Flecha Explosiva: Invenção da Iris de Malta, esse projétil possui um bulbo de vidro na ponta, com uma versão concentrada de Extrato Explosivo Menor que causa dano igual a 12/Fogo ao se romper, além do dano normal do projétil. O bulbo vem envolto em uma proteção de couro acolchoado que impede que ele exploda se cair no chão ou sofrer impactos leves e retém grande parte da explosão caso isso ocorra. Remover a proteção exige uma ação de movimento. Disparar o projétil sem tirar a proteção diminui consideravelmente o dano do projétil (o dano normal do projétil é reduzido à metade e o dano do Extrato é reduzido a 4/Fogo). 150 moedas.

Flecha Farpada: A ponta deste projétil possui farpas de ambos os lados, e quando é removida causa novamente seu dano normal (ao invés de apenas metade) além de um efeito de sangramento, fazendo o alvo perder metade do dano normal (arredondado para baixo) por 3 turnos. Se for removida através de um uso bem-sucedido de Primeiros Socorros, a flecha causa apenas metade do dano normal (arredondado para baixo) e não causa o efeito de sangramento. 5 moedas.

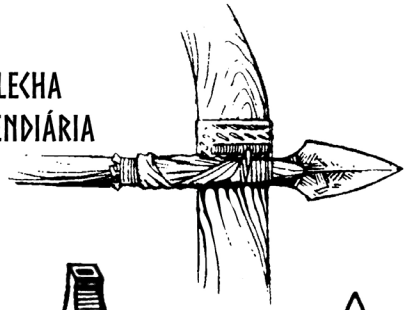
Flecha Incendiária: Estes projéteis carregam uma pequena bucha embebida em óleo inflamável atrás da ponta. A bucha é acesa por uma pederneira especial, com a pedra fixada na haste do projétil e o isqueiro no arco da arma. Quando o projétil é disparado, a pedra risca o isqueiro produzindo uma pequena faísca que incendeia a bucha. Quando atinge o alvo, além do dano do projétil, ele sofre um dano extra igual à 4/Fogo. O alvo sofre o dano por fogo novamente no início do seu turno, por 3 turnos ou até ser removida – o que ocorrer primeiro. Setas não podem ser produzidas com este efeito. 5 moedas.

Flecha Perfurante: Estes projéteis possuem uma ponta longa e estreita, eficiente contra armaduras, entrando entre anéis de cota-de-malha, perfurando com facilidade couro e acertando mais facilmente entre falhas das placas de armaduras mais pesadas. Ignora metade do bônus de Defesa fornecido por Armaduras (arredondado para baixo) e a resistência a dano de armaduras com a característica Pesada (mas não a resistência a dano oferecido pela característica Rígida). 3 moedas.

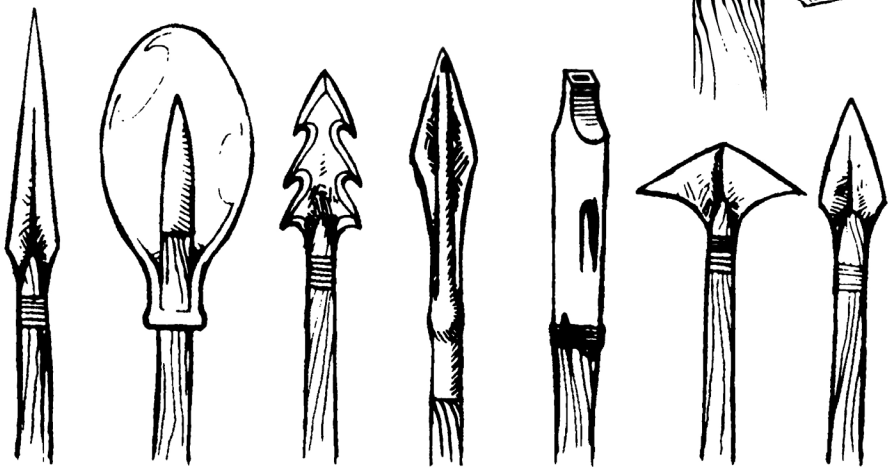
Flecha Rede: desenvolvida por arqueiros Élficos, ela possui uma rede tramada com linhas de Prata Fria, conhecida por sua resistência e flexibilidade. Essa rede é dobrada e enrolada de uma forma específica (teste de Inteligência Dif. 14) ao redor de um carretel. Quando o projétil é disparado, a rede se abre no ar e cai sobre o alvo, prendendo-o. Para disparar esse projétil é

necessário que o arqueiro tome um turno para calcular a distância e a força necessária, de modo que a rede não abra antes ou depois do alvo. Nesse turno, o personagem faz um teste de Inteligência (Dificuldade 14). Sucesso no teste significa que a rede funcionará com precisão, mas ele ainda deve acertar o disparo – que ignora os bônus de Armadura e Bloqueio do alvo. É possível arrebentar a rede com um teste de Força (Dificuldade 14), mas a cada tentativa causa dano igual à 6/Corte. É possível tentar se desvencilhar da rede com um teste de Agilidade (Dificuldade 14), mas cada falha faz com que a rede fique mais enredada, aumentando a dificuldade em 1, cumulativamente. Alvos presos na rede tem seu movimento reduzido a 0, não adicionam seus bônus de Bloqueio ou Esquiva na Defesa, não podem realizar ataques ou Habilidades de Reação e utilizam suas Músicas e conjuram Magias como se fossem Inaptos. Setas não podem ser produzidas com este efeito. 50 moedas.

FLECHA REDE



FLECHA INCENDIÁRIA

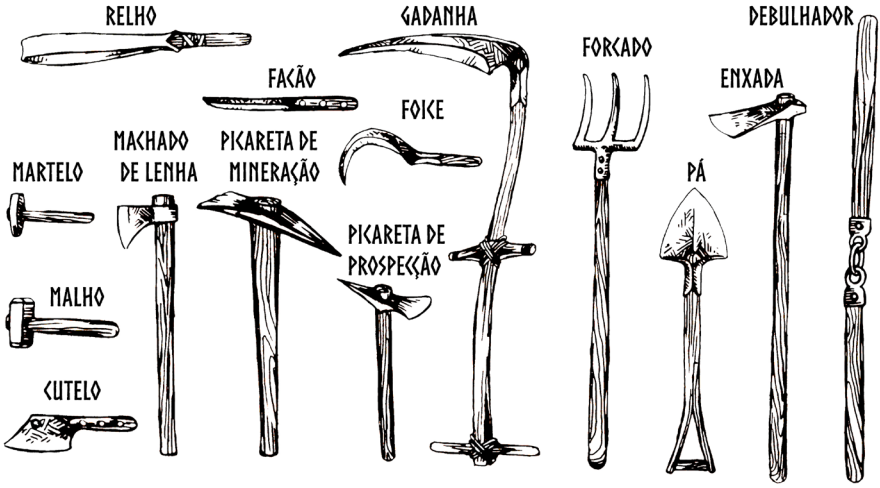


FLECHA PERFURANTE | FLECHA EXPLOSIVA | FLECHA FARPADA | FLECHA ENVENENADA | FLECHA ALARME | FLECHA CORTANTE | FLECHA COMUM

EQUIPAMENTOS GERAIS

Os equipamentos descritos a seguir são comuns em Tebryn, e podem ser encontrados em praticamente qualquer cidade do Reino.

Item	Custo	Descrição
Aljava Compartimentada	20	Dividida em quatro "bolsos", cada um comportando 5 flechas, essa aljava é usada para dividir tipos diferentes de flechas.
Astrolábio	250	Instrumento de navegação para fazer medições e localizações de rumos e rotas para se seguir usando os astros como referência.
Bússola	10	Uma agulha magnetizada presa em um eixo que aponta para norte-sul.
Distintivo	20	Uma peça de metal (geralmente de aço) com um símbolo da Ordem ou Cargo que você representa. Comumente possuem um alfinete atrás para serem afixados na roupa. Portar um Distintivo ilegalmente é considerado crime em Tebryn.
Kit de cartografia	25	Pena, frasco de tinta, régua e compasso.
Ampulheta	15	Usado para marcar uma passagem de tempo específica. Os mais comuns são os de 1 minuto, 10 minutos e 1 hora.
Sextante	200	Instrumento de navegação para fazer medições de distância até um determinado ponto, usando os astros e a linha do horizonte como referência.
Tabarda	25	Túnica curta usada sobre armaduras e vestimentas formais, indicando a Ordem, Igreja ou posto do usuário.



Apêndice de Mapas

LOCAIS IMPORTANTES

1. **Núcleo**
2. Castelo
3. Senado

4. **Anel Central**
5. Praça dos Deuses
6. Forte da Espada de Mirah
7. Templo de Mirah
8. QG da Espada de Mirah
9. Templo de Sarfion
10. Bibliotéca Real
11. Templo de Denalla
12. Taverna da Alvorada
13. Templo de Ellenis
14. Cachoeira
15. Corrego Real

16. **Anel Externo**
17. Bairro das Espadas
18. Lomba do Mercado
19. Porto
20. Ponte do Tributo
21. Templo de Hou

- Tavervas
- Hospedarias
- Taverna/Hospedaria
- Postos da Guarda
- Passagem Secreta para o o Submundo.

Tebrynia

H
19
6
5
2
8
20
2
N
NE
E
SE
S
SW
W
NW
Portão de Acesso
Muralha interna e Torres de Vigilha
Muralha Externa e Torres de Defesa
Rio
Montanha

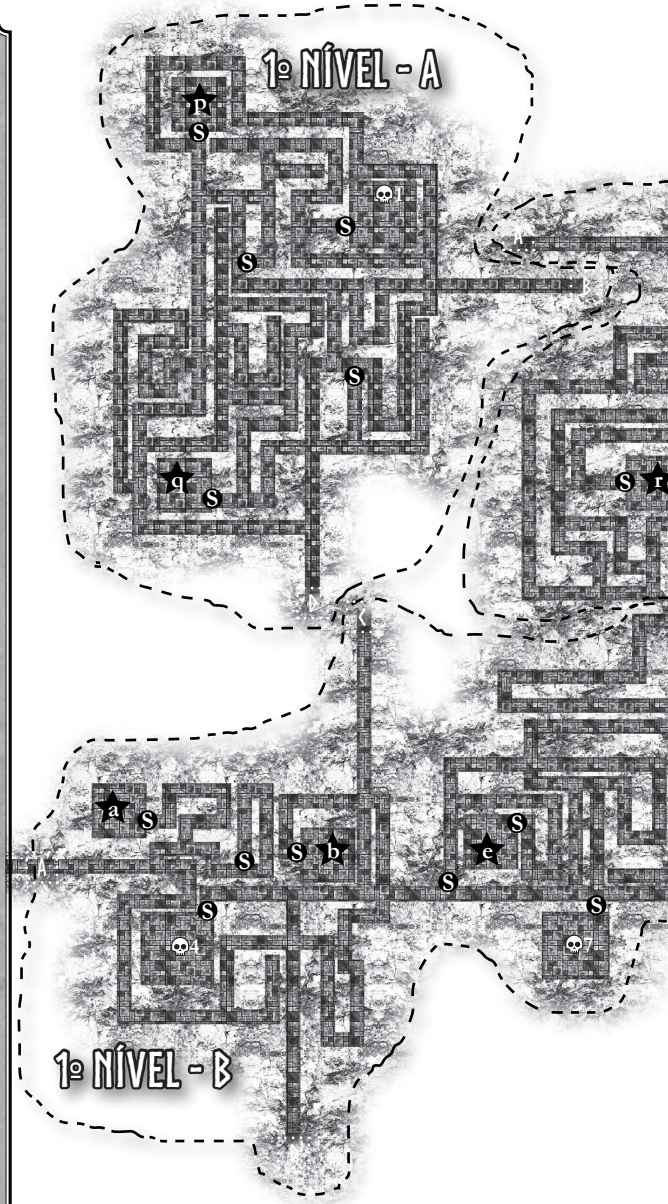
Os Níveis do Submundo

O Submundo é dividido em três níveis - embora túneis em cada um dos níveis possam ter profundidades diferentes, eles não chegam a ter conexão com os níveis superiores ou inferiores, exceto as passagens indicadas.

Labirinto (1º) - As cavernas mais próximas a superfície, onde ficam as passagens entre Tebrynia e o Submundo. As entradas normalmente ficam protegidas por alguma das guildas do submundo (ver pág. 19), com algum tipo de negócio de fachada para escondê-las. Esses túneis antigos são em sua maioria artificias, com paredes retas e bem desenhadas, e formam complexos labirintos onde os acessos aos níveis mais baixos também são escondidos. Este nível é infestado de criaturas treinadas pelas Guildas para manter forasteiros afastados. Todos os moradores do Submundo estão familiarizados com essas criaturas, e como passar por elas - o que normalmente envolve o nome do bicho, algum comando específico e um petisco apropriado - e conseguir essa informação não é particularmente difícil, se alguém souber pra quem perguntar. Como todos os moradores conhecem, não é muito difícil de descobrir essa informação. Esse área é dividida em basicamente 4 setores (A, B, C e D) que provavelmente se counicam, mas ninguem onhece bem os tuneis que levam a essa comunicação.

Cidade Escondida (2º) - Aqui fica a chamada cidade escondida, centenas de pessoas transitam aqui em grandes câmaras, ondem existe enormes mercados em que todo tipo de coisa é vendida.

Favela (3º) - Aqui fica a maior parte das residências do Submundo, além dos quarteis das Guildas.

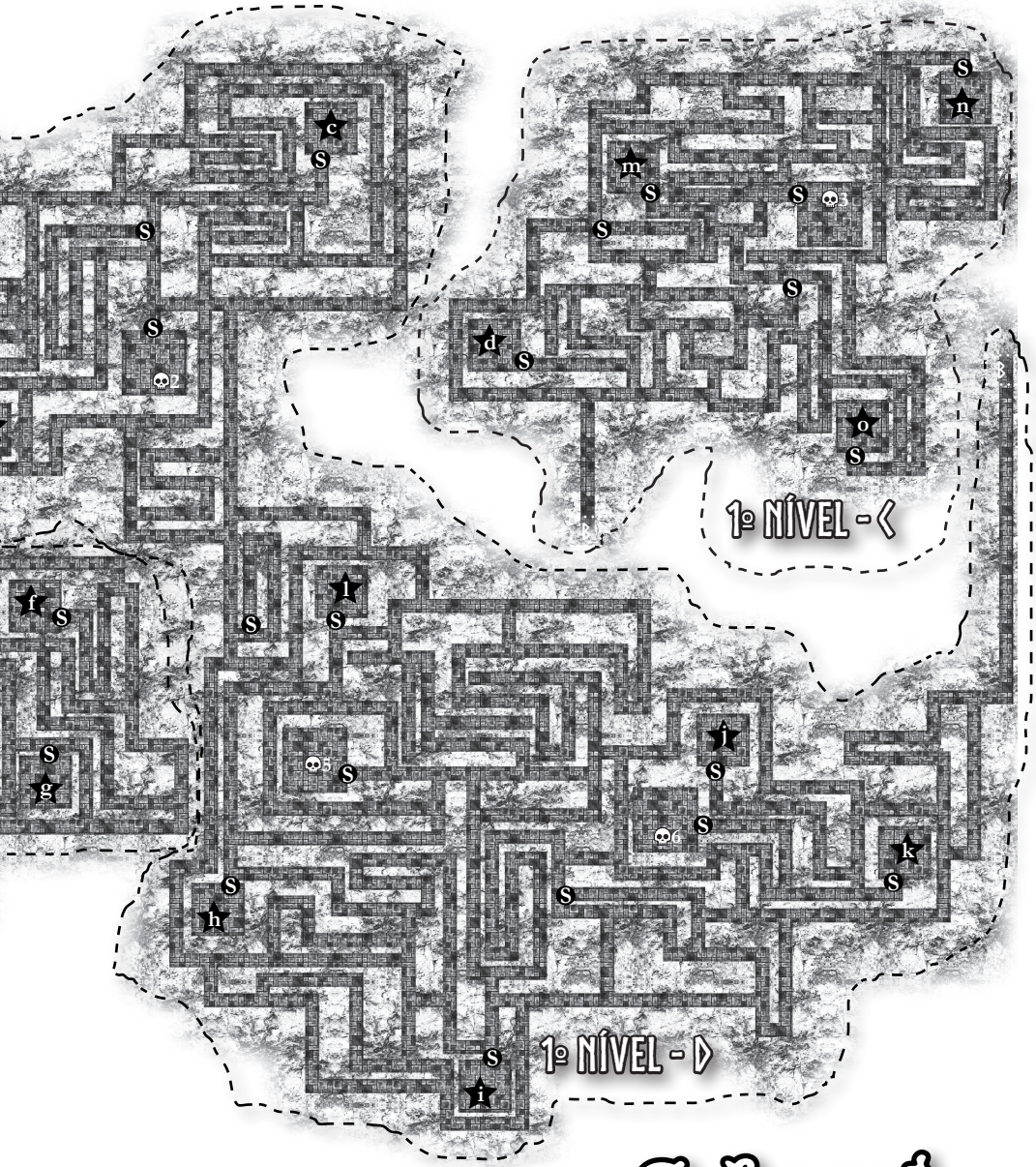


Escadas para a superfície no nº correspondente.

Túnel para áreas não mapeadas, segue em direção ao complexo correspondente a letra listada.

Passagem Secreta.

Escada de Acesso ao 2º Nível na letra corespondente.



Submundo

1º NÍVEL - LABIRINTOS

Submundo

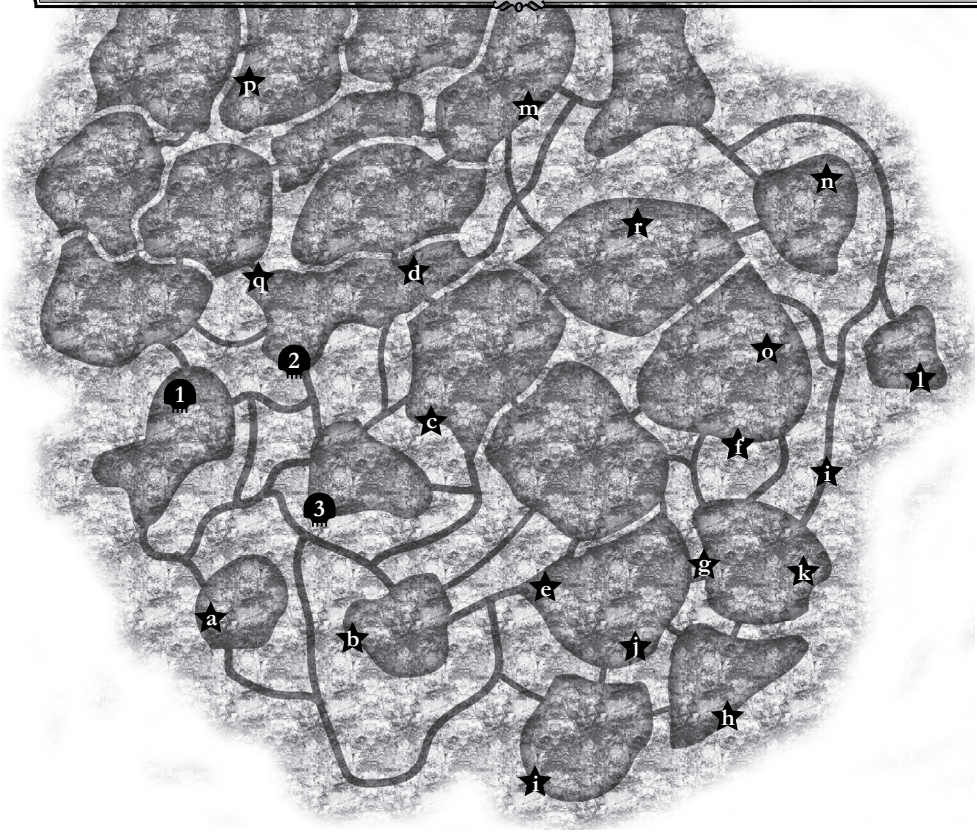
2º Nível - Mercado Escondido

O Mercado que se Move

O segundo nível do Submundo é constituído, primariamente, por amplas galerias naturais muito pouco modificadas pelos seus habitantes. Séculos atrás, aqui foi o primeiro lugar onde os excluídos fizeram suas moradias, mas conforme o mercado foi crescendo - e eventualmente se movendo - a população foi descendo até o terceiro nível em busca de novos locais para morar. Moradias temporárias ainda são comuns aqui, mas geralmente são esvaziadas quando o marcado se instala onde elas estão.

O mercado não tem uma posição fixa, se movendo de tempos em tempos, de uma galeria para outra - geralmente logo depois de membros da Guarda das Fronteiras Rochosas desce até o submundo para negociar com os líderes das Guidas, mas as vezes o mercado se muda sob ordens dos Capuzes Negros, para evitar que espiões da superfície possam dizer onde ele está ou simplesmente porque desejam fazer explorações na área onde o marcado se encontra.

O Mercado Escondido, como é chamado pelos locais, é organizado pelos Capuzes Negros, que decide quando e para onde ele vai em seguida, além de definir quem pode ou não negociar seus produtos nele. O Cesto de Adagas, por sua vez, ajuda a manter os estoques do Mercado abastecidos, enquanto milícias dos Crânios Vermelhos estorquem os locais em troca de "proteção". Praticamente qualquer produto ilegal pode ser encontrado no mercado - mas pordutos tradicionais, particularmente de qualidade mais alta, nem sempre estão à disposição.



Submundo
3º NÍVEL - FAVELA

QUARTEL DOS CRÂNIOS VERMELHOS

Este é a estrutura de comando da Guilda de Assassinos conhecidas como Crânios Vermelhos. Os acessos a essa área são muito bem guardados e além de serem ocultos, são difíceis de abrir (Dif. 16).

Essa área contem alojamentos, armorial, e zonas de treinamento. Os Crânios Vermelhos fazem questão de demonstrar que são impiedosos para que todos os temam, sem exceção.

O Quartel das outras Guildas também ficam nesse nível, e ao redor delas ficam centenas de pequenas galerias de cavernas naturais que a população transformou em uma favela formada por casebres precários construídos com pedras soltas das próprias cavernas e restos de materiais trazidos da superfície.

Os quarteis das guildas são as únicas coisas que receberam algum tipo de tratamento, ajustando e polindo paredes, instalando portas e passagens secretas.

- ? Acesso ao Quartel dos Crânios Vermelhos, pelo número correspondente.
- S Passagem Secreta
- A Alojamentos
- B Áreas Comuns
- C Arsenal
- D Áreas de Teinamento

Personagem: _____

Jogador: _____

Raça: _____ **Classe:** _____

Experiência: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ **Nível:** _____

Motivação: _____

Mighty Blade

Desenho/Símbolo

Vida

Mana

Força

Agilidade

Inteligência

Vontade

Carga

Básica Pesada Máxima

Defesa

Bloqueio Esquiva Determinação

Ataque

Arma	Dano	Tipo

Habilidades

Nome	Dif.	Mana

Equipamento

Item	Peso	Custo

O REINO DE TEBRYN, O MAIS CONHECIDO REINO DE CASSIOPÉIA, O MAIOR CONTINENTE DO MUNDO DE DRAKON. EMBARQUE NAS PÁGINAS DESTE LIVRO E CONHEÇA O PONTO DE PARTIDA PARA MUITAS AVENTURAS DO RPG MIGHTY BLADE.

ALÉM DE DESCRIÇÕES DETALHADAS SOBRE A CULTURA E ORGANIZAÇÃO DAS PRINCIPAIS CIDADES DO REINO, AQUI VOCÊ VAI ENCONTRAR:

- A DESCRIÇÃO DAS PRINCIPAIS ORGANIZAÇÕES E DE HABILIDADES QUE ELAS TREINAM.
- QUATRO NOVOS CAMINHOS.
- NOVOS EQUIPAMENTOS.
- MAPAS COM OS DETALHES DE TEBRYNIA, A CAPITAL DO REINO.